

Scotch™
DISKETTE
1S2D RH

Single Side
Double Density
Reinforced Hub



Single Side
Double Density
Reinforced Hub

Scotch™
DISKETTE
1S2D RH

Scotch™
DISKETTE
1S2D RH

Single Side
Double Density
Reinforced Hub



Single Side
Double Density
Reinforced Hub

Scotch™
DISKETTE
1S2D RH

BOCCE



MASS III

U CAN'T KISS MY ASS



	MAX	MIN
1w	269	155
3w	247	128
5w	232	110
1I	221	111
2I	215	95
3I	195	81
4I	190	72
5I	186	63
6I	173	54
7I	159	43
8I	134	33
9I	120	26
PW	83	12

- Soldi
- 2 asciugamani 1 piccolo 1 grande

- Orologio
- Cintabbe
- Libro
- Costume




✓ PPPP
✗ K L O 1
✓ BOLLIA 1
✓ MANS
✗ MAN 0
✓ MAN 1

ENTRO

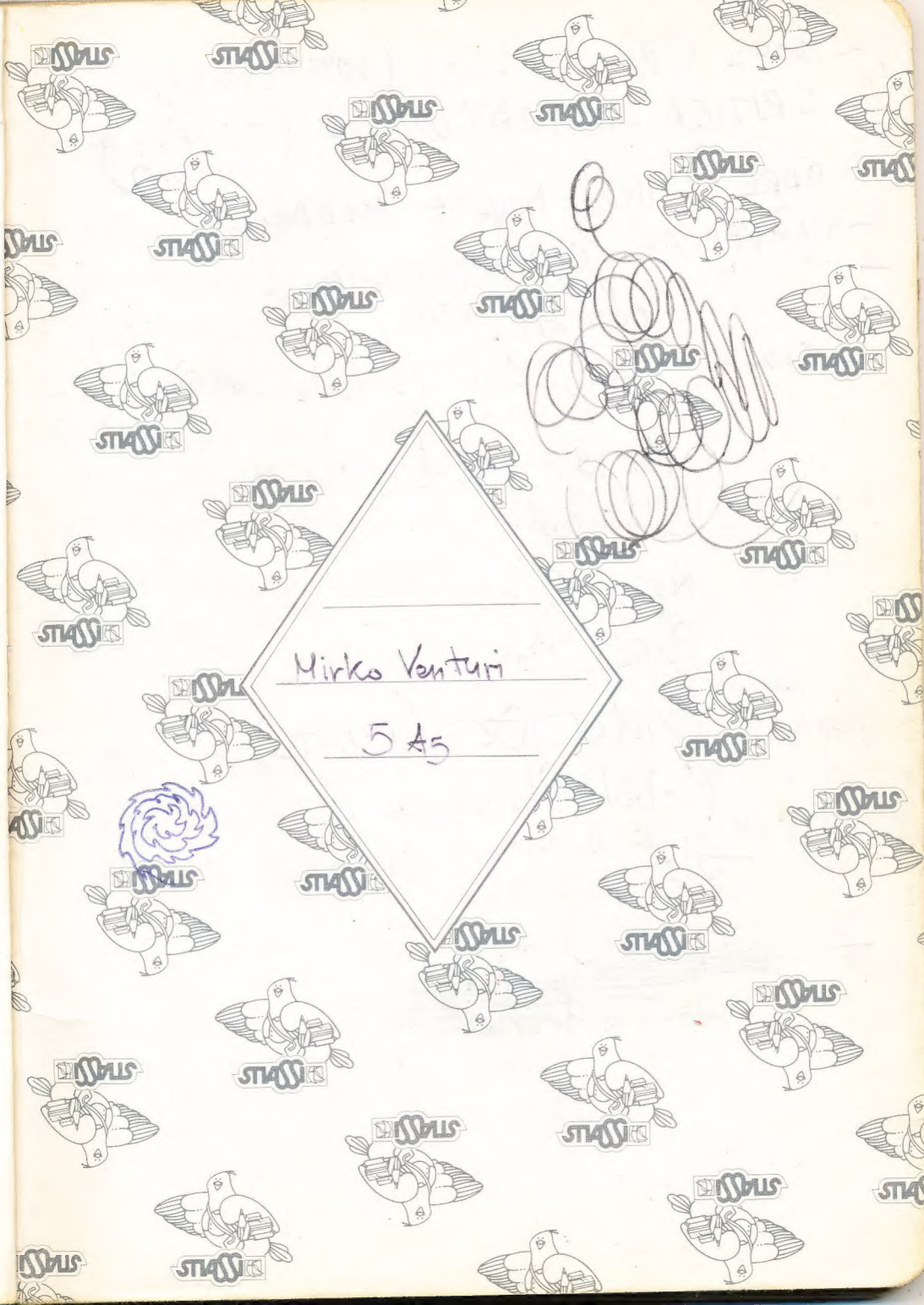
omino entro 21 ott.
Programma e demo 3 nov.

4202 11700
06687 4511
6802 1200
4202 1549

menù, campi (le
mappe), presentazione,
effetti speciali (pioggia)

SPAZIO  VEL
U + M = MISSILE

157
89
184
185
186
190
191
- 37344
37360
376
392



Mirko Venturi

545

- HOPE VEDERE MODERN (4096, 0:44, 16)
- CRITICA A PLAY WORLD (TROPPO ^E BUONO)
- DARE "SIMUL-MAN" E "MOBDEMO"
- FARVEDERE "CAPTURE THE FLAG"
- " " " POP ROULETTE
FOOL GAME.
- GIOCHI ~~AlleyKat~~ (o AlleyCat?)

The last Vre-Eight

Slamball

Nocus focus

Paper Box

~~tydis~~ & (FINTITO)

Rebel Planet


~~Oie~~


~~BIAS~~




TEORIA DEL VIDEO GAME

- 1) DECOR SOL⁻ SOL LA
SOL⁻ SOL LA^B LA
- 2) INTERAGIBILITA' SOL⁻ SOL LA SOL⁻ MIMI
- 3) MOTIVAZIONE A CONTINUARE
- 4) NARRAZIONE
- 5) TRUCCHI SCENICI
- 6) EFFETTI SPECIALI
- 7) TECNICHE DI RIPRESA
- 8) MONTAGGIO
- 9) INTENZIONI PARTI COLARI STILL HAVEN'T
— FOUND WHAT I'M
LOOKING FOR
- 10) MUSICA — WITH OR WITHOUT YOU.

 USER ROSSO

 #1 53285 VERDE

 #2 53286 BLU

— WHERE THE STREETS HAVE
NO NAME
— BULLET THE BLUE SKY
RUNNING TO STANDSTILL
— RED HILL MINING TOWN
IN GOD'S COUNTRY
TRIP THROUGH YOUR
WIRES
ONE TREE WILL
EXIT
MOTHERS OF DISAPPEARED

Errors:

- + Quando escedalla palette che X sia pari
- + Palette troppa branza
- Hori ~~intermitt~~
- + FS = ~~CS~~

+ NEUA C FUA DIFONDI
~~2~~ PIXEL

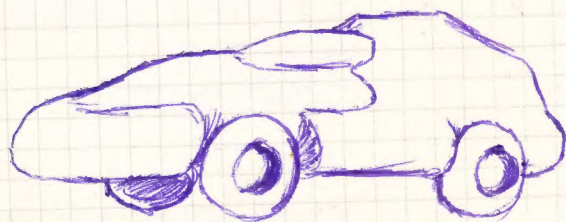
- TOGLI MULTI WIREFS?

+ Nel DSK SAMBIA M C C

~~TOGLI SHA~~

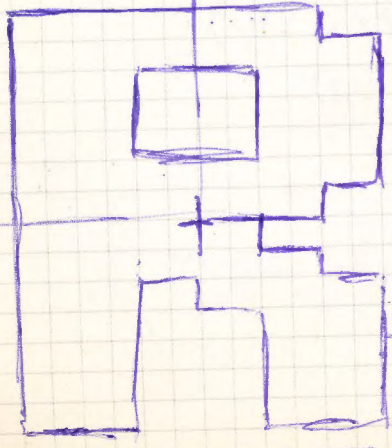
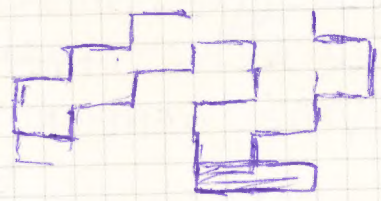
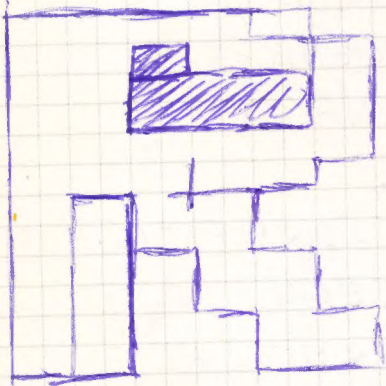
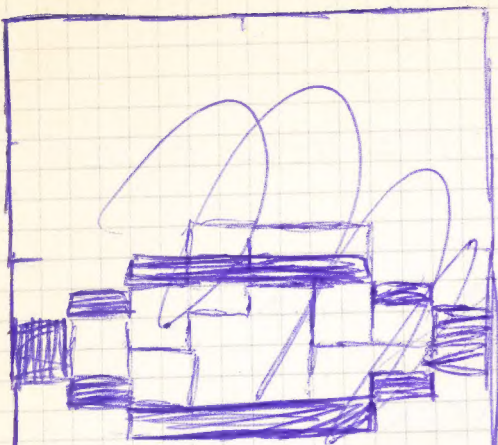
- PALETTE TROPPO LENTA

- KEYBOARD NON VA BENE



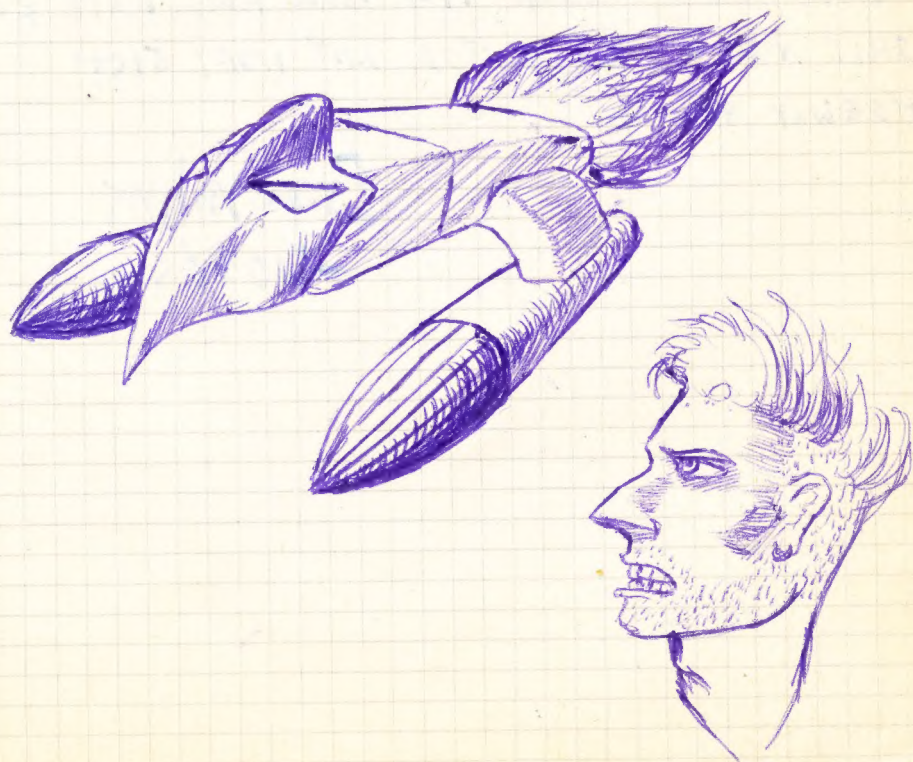
1) DECOR

- 1) CARATTERIZZAZIONE DEGLI AMBIENTI
- 2) SCATOLA NUDA
- 3) CARTE DA PARETE DIGITALI
- 4) PERSONAGGI
- 5) VARIAZIONI "ATMOSFERICHE"
- 6) " " "TEMPORALI"
- 7) " " "PERSONAGGI"
- 8) OGGETTI DELLA SCENA
- 9) OGGETTI DEI PERSONAGGI
- 10) LA SCENA TEATRALE
- 11) LA SCENA CINEMATOGRAFICA
- 12) VIDEO GAME IN "INTERNI"
- 13) " " " " "ESTERNI"
- 14) COMPOSIZIONE DELLO SCREEN
- 15) MIKE RIEDELL (SPY vs SPY)
- 16) RADAR (FLOYD THE DROID)
- 17) HOCUS FOCUS
- 18) DYNAMITE DAN
- 19) I.C. V.P.S.
- 20) CARRY ON LAUGHING



2) INTERAGIBILITÀ

- 1) MOVIMENTI POSSIBILI
- 2) PENSIERO DEL GIOCATORE
- 3) CADENZA DEL MOVIMENTO
- 4) SIMULAZIONE POSSIBILE: IL PASSATO
- 5) / DA INVENTARE: NO
- 6) SPARARE O NO
- 7) PRENDERE O LASCIARE
- 8) VAGARE E VIAGGIARE
- 9) ALTRE COSE DA FARE



AUTO
GO
WALK ENTER GO
PROC CLIMB SCALE RUN ASCEWAIT GET
TAKE GRAB SEIZ ACQU HOLD PICK
STEADROP LEAVE DISC DUMPTHROP SLIN
CHUC TOSS HURL KILL ATTACK HURT MAIM
INSU BREA SMASH DEST RUINLIGHT IGNI
BURN UNZI
INSP PERU EXT DOUSQUIT SCORELOOK EXAM SEAR
LOCK UNLOCK CUT SLICK SEVE/SNIPSTAR COMM
BEGIN INITWFLD FUSE MELTDRL BORE FIT
INSERT PLUG PLAC POST MAIL REMO DOFF
UNWE SWIT TURN SAVE STOR/HIDE CONCDRIVE
STEEL PUSH PRESS DUCK DODGE INVE I LOVE
SEAL / JOIN FIX REPAIR MEND DRIN SWIG SWIL
SLUR KICK SCORR PISS BOLL BALL RAPE KISS
SHIT FUCK BUGG SOD ANY NORT GIRM
MOGWAY GRIMLIN

Gremlins
-words-

3) MOTIVAZIONE A CONTINUARE

- 1) LUSINGHE DEL TEATRO
- 2) ... CINEMA
- 3) NEMICI SEMPRE NUOVI
- 4) LUOGHI ...
- 5) TECNICA DEL VIDEO GAME PRIMORDIALE (ARCADE)
- 6) TECNICA DEL V.G. MODERNO - COSA NUOVA DA VEDERE
- 7) IMPOSSIBILE MISSION
- 8) G. * BERT. - CLASSICO
- 9) "RIVEDERE UN V.G."
- 10) LA NOIA DI MORIRE SEMPRE
- 11) LA NOIA DI NON SAPERE COSA FARE
- 12) ... DOVE VAI
- 13) LE TECNICHE DEL FUNETTO
- 14) ... V.G. FUTURO
- 15) ... MYSTERY
- 16) ... PITTO RICHE

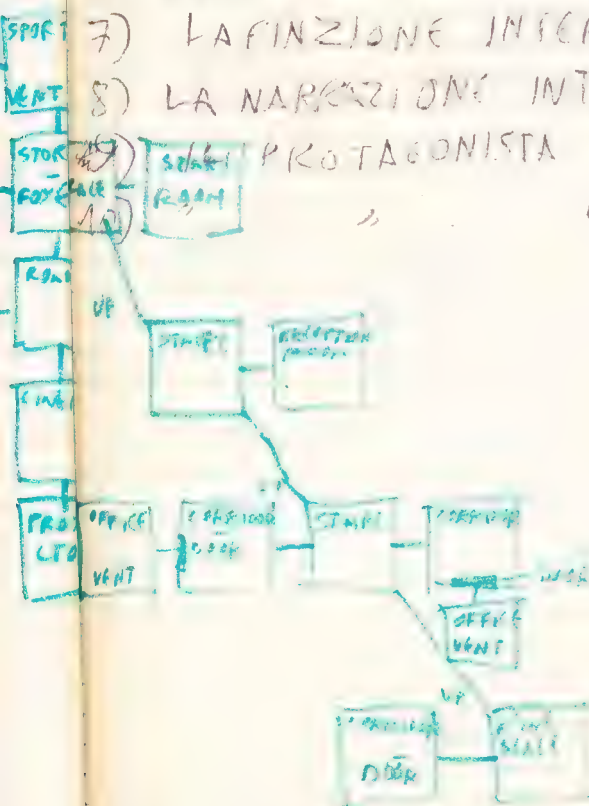
Grem/ins

- the map -



4) NARRAZIONE

- 1) AMBIENTARE IL TEMA
 - 2) INNEK GERE NELLA STORIA
 - 3) RITMO NARRATIVO
 - 4) CREARE LA TENSIONE
 - 5) SPIEGARE CON LE IMMAGINI
 - 6) UNITA' DI TEMPO LUOGO / D'AZIONE?
 - 7) LA FINZIONE INTERATTIVA
 - 8) LA NARRAZIONE INTERATTIVA
- PROTAGONISTA INTERATTIVO CLASSICO.



886C 33924
88A0 34976

~~VERBA~~ ~~POSSA~~
EN BLOCK

8036

POWER LIT VA ABISSO

DOPO IL TABELL. LAMPECCINA
LA ANIMAT DOPO A PRES.
INTERAZIONE STATUE
FA' GLI SPRITES

3573E

NON

← 8920 - 35704

35087-890F PING DEL FILE
BYE ALTO DELL

35066-88FA LUNG. DEL NON

5) TRUCCHI SCENICI

1) I TRUCCHI DEL TEATRO

2) ... CINEMA

3) ... FUNETTO

4) ... GIALLO

5) ... MUSICA

6) ... PITTURA

7) ... DEI GRANDI REGISTI

A) F. LANG

B) FELLINI

C) KITCHEN

D) LUCAS

E) SPIELBERG

F) RIDLEY SCOTT

G) BERGMAN

H) I DURI DEL CINEMA NERO

I) WENDERS

L) W. ALLEN

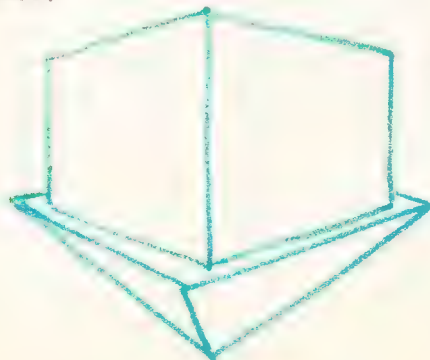
Soul

Kitchen

20th

century

FOX



6) EFFETTI SPECIALI

- 1) MULTICOLOR E STROBO - MINTER
- 2) SFONDI A VARI LIVELLI - CROWTHER
- 3) CORRIDOI E ASCENSORI - CASSIDY
- 4) GLI EFFETTI DELLA VECCHIA SCIENCEFICTION
- 5) HARD BOLLED
- 6) HOLLYWOOD 72/82 - SPIELBERG - COONS ET.
- 7) TUNING (BANG, CAP, STICK, etc.)
- 8) L'EFFETTO INTERATTIVO

- IL FIRE

- IL TAKE

- IL JUMP

- IL FLY

$$F = F_{200} \rightarrow 150$$

$$GUITAR = -\frac{1}{5}$$

GUITAR (D) 30=3

PAUSING (E) 100=100

PAUSING F

~~PAUSING (F) 100=100~~
SALCOTRANO VELOC

~~PAUSING (F) 100=100~~

~~PAUSING (F) 100=100~~

~~PAUSING (F) 100=100~~

- ANGELO TROPPO VELOCE

~~- STROBO FERMO~~

- PAUSA MUSICA 1 E PURE GUITAR

- NEXT WITHOUT 5 FOR APERTURA CELLA

- BAMBINO CHE GODE TROPPO LENTO 30, 10 + WIDE

PAUSA ROSSA TROPPO LUNGA (2)

GUITAR 3 CORTE (3)

& NON METTI GL'IMP. ARRIVA WITHOUT SAK

TASTO XUSCIRE



4
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11

7) TECNICHE DI RIPRESA

- 1) CAMPO LUNGO
 - 2) PANORAMICA
 - 3) ZOOM
 - 4) TELECAMERA FISSA
 - 5) DOPPIO PUNTO VISIVO
 - 6) VISTA DALL'ALTO
 - 7) 3° SIMULATA - (ENCOUNTER)
 - 8) SCROLL ORIZZONTALE (DEFENDER)
 - 9) 3° VERTICALE (STARBALL)
 - 10) 3° DIAGONALE (BLUE MAX)
 - 11) NIGHT SHADES (RALLENTY)
- CINEMA (SCROLL)
- TENIRE

(DD MM 13/10/79 - 18/11/80 - 2/7/80 18/9/81 - 28/1/83)

RICEVUTA FISCALE

AR 01496022-87

10092 BEINASCO Aut. Min. N. 362707/78 del 22.6.79

A, NATURA E QUALITÀ DEI SERVIZI

01 *Videoregistratore*
VCR 5400
Martelli
non presentabile

☐ Riscossione non avvenuta

NUMERO

TOTALE LIRE

347
223.11.87

10000

CEDENTE O PRESTATORE
(comune, via, n.), luogo di conservazione dei documenti fiscali

C. C. ELETTRONICA

di CIMATTI O. e GIULIANI F.

Via Mascarella n. 55/F

Telefono 23.32.31 - prenderà 24.23.02

40126 BOLOGNA

Partita I.V.A. 03034380372

8) MONTAGGIO

- 1) BERGMAN (SLOW)
- 2) FELLINI (VARIOUS)
- 3) CLIP (FAST)
- 4) PUBBLICITÀ (SUPERFAST)

TRADIZIONE

- 5) IMPOSSIBLE MISSION
- 6) Q * BERT
- 7) DYNAMITE DAN
- 8) PAPER BOY
- 9) MARBLE MADNESS
- 10) MOON CRESTA
- 11) AZTEC CHALLENGE
- 12) TIME TUNNEL
- 13) CAULDRON 2

V. 5.



2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14

9) INTENZIONI PARTICOLARI

- 1) INTERAZIONE E COINVOLGIMENTO
- 2) PROVOCARE RIFLESSIONE
- 3) ... AFFETTO
- 4) AFFASCINARE
- 5) STIMOLARE
- 6) INTERESSARE
- 7) SORPRENDERE
- 8) ANIMARE
- 9) CONCENTRARE
- 10) INTENERIRE
- 11) COMMUOVERE
- 12) ADDOLCIRE
- 13) PARTECIPARE

KREON 3

ANFORA DEL DIO STELLARE

CAPTURE THE FLAG

TORTUGA RACE

RUBA & FUGGI

~~(~~RE~~ ~~STIMULATOR~~)~~

(HEN-HOUSE 2010)

(COLUMBUS)

(FOOL-GAME)

BOLLE

TONBOLA

10) MUSICA

- 1) RITMO
- 2) UNO SMENTA' CON L'AZIONE
- 3) ESISTERE E NON SENTIREI *
- 4) AVVOLGERE
- 5) VANGELIS
- 6) BENO
- 7) W. ALLEN
- 8) LE NOZZE DI FIGARO
- 9) FELLINI
- 10) S. LEONE (MORRICONE)
- 11) HUBBARD
- 12) KAWASAKY
- 13) TRILLIUM.
- 14) PIJAIN RAMA
- 15) TIME TUNNEL
- 16) WILD WEST
- 17) "MARKO DOLCE"

CLASSIC

- 1) TUTTO HA UN'OMBRA
- 2) L'OMBRA ~~SI~~ VARIA COL PASSARE DEL TEMPO
- 3) SE PIOVE O E' NUVOLOSO L'OMBRA NON C'E'
(C'E' SE UN'OMBRA CHE
RICOPRE TUTTO)
- 4) UN'OMBRA CAMBIA A SECONDA DELLE COSE
SU CUI E' PROIETTATA.
- 5) UNA PALLA PER ARIA NON HA OMBRA
(A MENO CHE NON SIA MOLTO
VICINA AL TERRENO)
- 6) LE OMBRE CI SONO ANCHE SULLE BOCCE
(OMBRA PROPRIA)



F

ARE IN MODO CHE I
SASSOLINI SUL SENTIERO
NON SEMBRINO
ISOLE IN MEZZO AL
MARE

PASCE DIVERSE
PER LA ROUTINE
DI RASTER X GLI
SPRITE

L'UOMO ERA VENUTO
STORTO. SERVIVA UN SOSTEGNO.

BOCCIA-BALLER COME TIPS E COLORE



RAPPORTO
BOCCIA-HAND



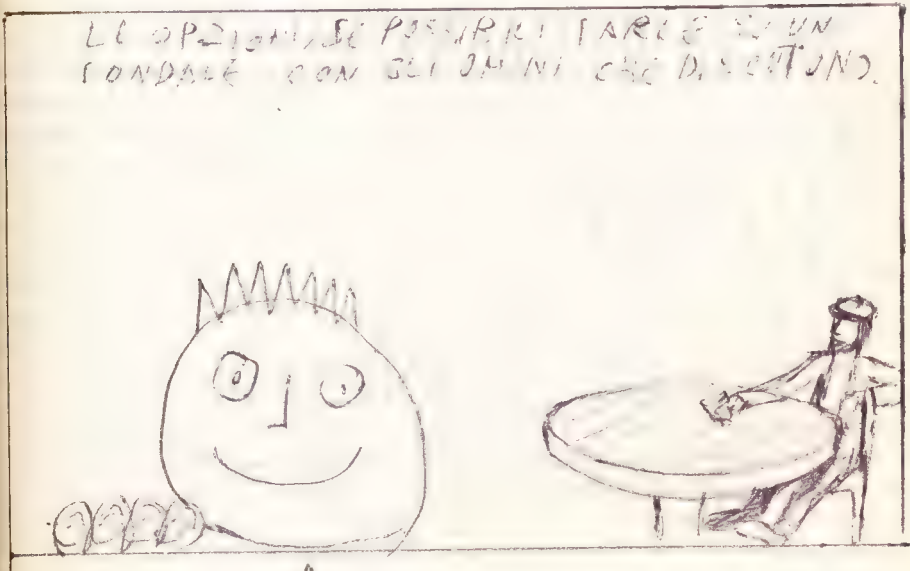
SE SI GIOCA CONTRO IL COMPUTER SI PUÒ
SELEZIONARE CONTRO CHI GIOCARE



OGNI TIPO CORRISPONDE A UN
LIVELLO DIVERSO. DA UNO
ALL'ALTRO CAMBIA SOLO LA
FACCIA E I COLORI.

IL SINGOLARE PIÙ PICCOLO È UN CORTO IVANO
VENTURA.

LE OPZIONI SE POSSIBILI FARLE SU UN
FONDALE CON GLI OMINI CHE DISCUTONO.



PREMIANDO

PREMIANDO "N" COME FINE LA PARTITA RICO,
MINCIA

DIFFICOLTÀ:



PICCOLI BANCHI DI SABBIA
(RALLENTANO MOLTO ~~LA~~ LA BOCCIA)



SASSOLINI
(DEVIANO POCCHISSIMO LA BOCCIA)



SASSAZZI
(FERMANO LA BOCCIA O LA FANNO RIMBALZARE IRREGOLARMENTE)



POZZI ANCHE RALLENTANO UN PO' E (FORSE) INZACCHERANO



BOCCIE AVVERSARIE
(FANNO RIMBALZARE LA PROPRIA E A LORO VOLTA SI SPOSTANO)



~~BOCCIA~~ PALLINO
(DEVIANO UN PO' LA PALLA E SI SPOSTA A S. A. V. E. A P. C. -)

- 1) LE DIFFICOLTÀ DEVONO ESSERE VEROSIMILI.
- 2) DEVONO MODIFICARE SOLO TRAIETTORIA E VELOCITÀ
- 3) NON TROPPE DIFFICOLTÀ VICINE L'UN'ALTRA
(GLI GIOCHI SUCCEDELL'ALTRO UN ALTRO TERRENO)
- 4) NESSUNA DIFFICOLTÀ TROPPO SPETTACOLARE
(SENZA SI CADE NELL'ARCADE)
- 5) LE DIFFICOLTÀ SONO COLORATE COME IL TERRENO (4 PARTE ERBA E ACQUA) + OMBRA E LUCE

1. 4 COMANDAMENTI DELLE DIFFICOLTÀ

CI SONO MOLTE BISCE IN CAMPAGNA (CHE PASSANO E NON ROMPONO)

SE COMINCIA A PIOVERE, LA PARTITA SI
SOSPENDE. RIPRENDE QUANDO E' FINITO, MA
CI SONO IN + LE POZZE D'AGUA!

SE POSSIBILE FARE I GINETTI ANIMATE
(SE UNO TIRA E BACIA L'ALTRA E
DA UNA PACCHETTA SUL FIANCO, COME
DIRI "ACCIDENTI!")

DISPLAY(S)



RICORDA IL
VETRO SULLA
LANCETTA!!!

IL TEMPO TRASCORSO
(CON ORE E MINUTI)



PUNTI DI
OGNUNO

BLACK TIGER 18
GIGGI 23

NOME E
FACILE DI DENOMINARE

BOCEE ANCORA
DA TIRARE



LA
PIU' VICINAA
AL PINO.

IVAN IN TESTA

I RECORDS (FORSE!!)

① BOCCACHAMPIONE ②
RAMBO 120²
SAMANTHA FOX 0.1
CICORICO 6



REGOLE

- 1) SI PUÒ SELEZIONARE SE È UN GIOCO
- A TEMPO (STABILIRE QUANTO DURA UNA PARTITA)
- A PUNTI (STABILIRE QUANTI BISOGNA FARE)
- 2) TIRA IL PALLINO CHE È DI TURNO A COMINCIARE
- 3) OGNUNO HA 4 ~~PALLE~~ BOCCHE A DISPOSIZIONE.
TIRA E SE È IL PIÙ VICINO AL PALLINO
L'ALTRO TIRA LE SUE BOCCHE FINCHÉ NON
È LUI IL PIÙ VICINO AL PALLINO. SE FINISCE LE
BOCCHE PRIMA DI RIVSCIRCI, RUOTA ALL'ALTRO
CHE PUÒ TIRARE LE SUE BOCCHE RIMANENTI.
- 4) IL GIOCATORE CHE È ANDATO PIÙ VICINO
FA TANTI PUNTI QUANTO SONO LE BOCCHE
CHE SONO PIÙ VICINE AL PALLINO DELLA
PIÙ VICINA BOCCA AVVERSARIA (AL PALLINO)



- 5) SE LA PARTITA NON È FINITA, SI TORNA AL PUNTO 2.

LE BOCCHE NON TROPPO GRANDI (A LIVELLO DEI PIXEL)

POSIZIONE
MANO-BOCCIA



PROPORZIONE
MANO-BOCCIA



I TIRI NON SONO MAI PIÙ LUNGHI
DI UN PÒ E PIÙ CORTI DI UN'ALTRO PÒ!

- 1) SE LA GRAFICA NON È PERFETTA, MIGLIORA
LA FINCHÉ NON LO È
- 2) EVITA LE OPZIONI INUTILI
- 3) IL LANCIO DELLA BOCCIA DEVE ESSERE
~~SEMPRE~~ VELOCE DA IMPOSTARE, MA
CON QUALCOSA DI DINAMICO CHE SINGOLI LA
DIFFICOLTÀ DEL TIRO. (v. POWERBOARD ^{LEADER BOARD})
- 4) IL SONORO DEVE ESSERE PERFETTAMENTE
ADATTO

OPZIONI

- GIOCO A TEMPO O A PUNTI
- PARTITA A 1, 2, GIOCATORI
- SU CHE TERRENO
- VISIONE RECORDS (FORSE) ANZI PROBABILE DI NO.

1° MENU

WINTER

AUTUMN

SUMMER

SPRING

2° MENU

TIMED GAME

~~1. 1 hour 2. 2 hours~~

~~3. 3 hours 4. 4 hours~~

~~5. 5 hours 6. 6 hours 7. 7 hours~~

POINTS GAME

3° MENU

LIVELLO



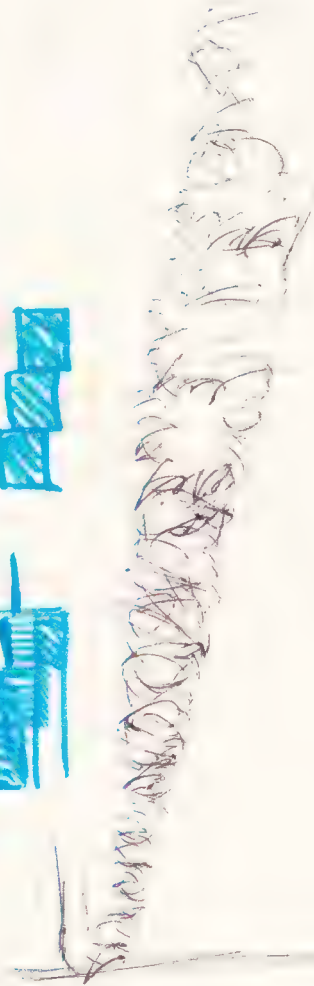
- Cuccichio 7V. Troppa...
- Design Troppa...
- As...



$$\begin{aligned}
 & t = \text{NovV} \\
 & z = \text{pQwX} \\
 & \downarrow \\
 & z = \text{NovV} \\
 & \downarrow \\
 & z = \text{pQwX} + \text{NovV}
 \end{aligned}$$



~~$$\begin{aligned}
 & t = \text{NovV} \\
 & z = \text{pQwX} \\
 & \downarrow \\
 & z = \text{NovV} \\
 & \downarrow \\
 & z = \text{pQwX} + \text{NovV}
 \end{aligned}$$~~

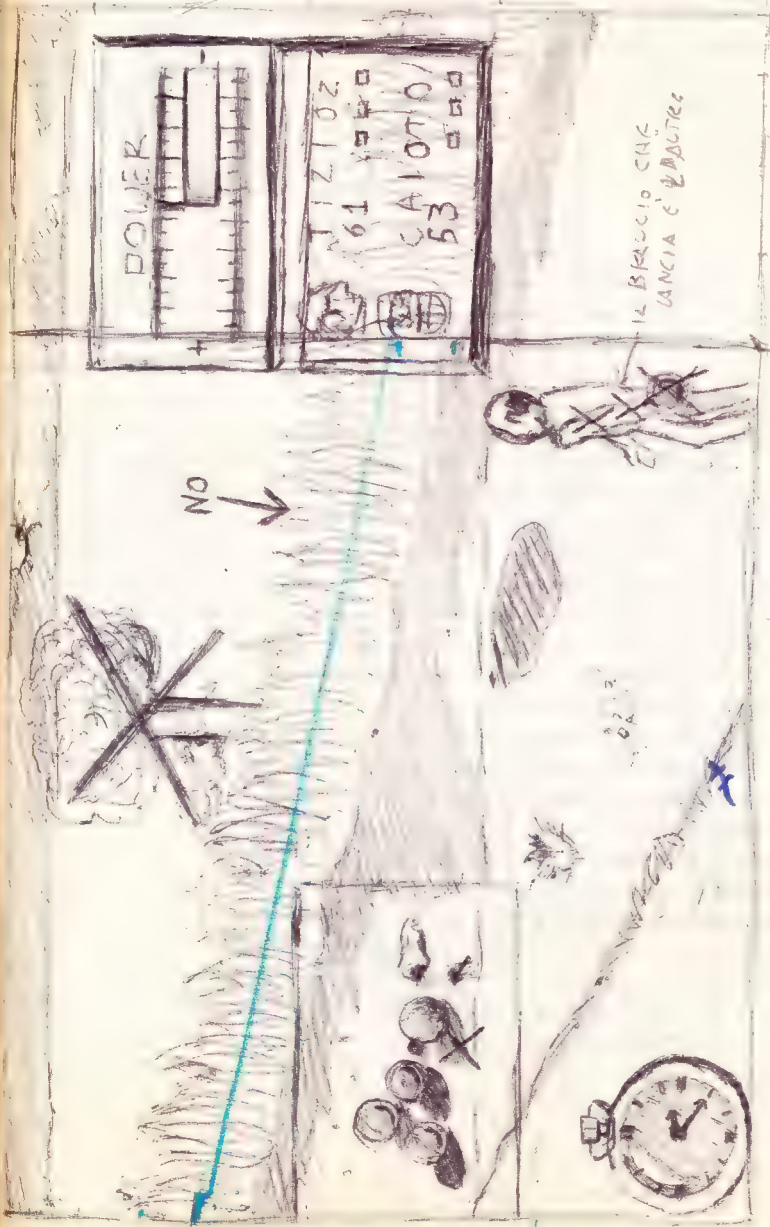


~~STEFANO~~
 NIENTE
 SOLE
 (QUESTA VISTA
 GUARDA A
 NORD)
 QUALVEGA DUE IL
 SOCCINO.

FASCIA 1
 2 SPORTE FISSI
 (IL PRIMO È UN
 CARATTERE)

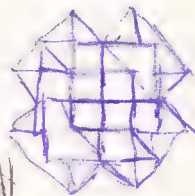
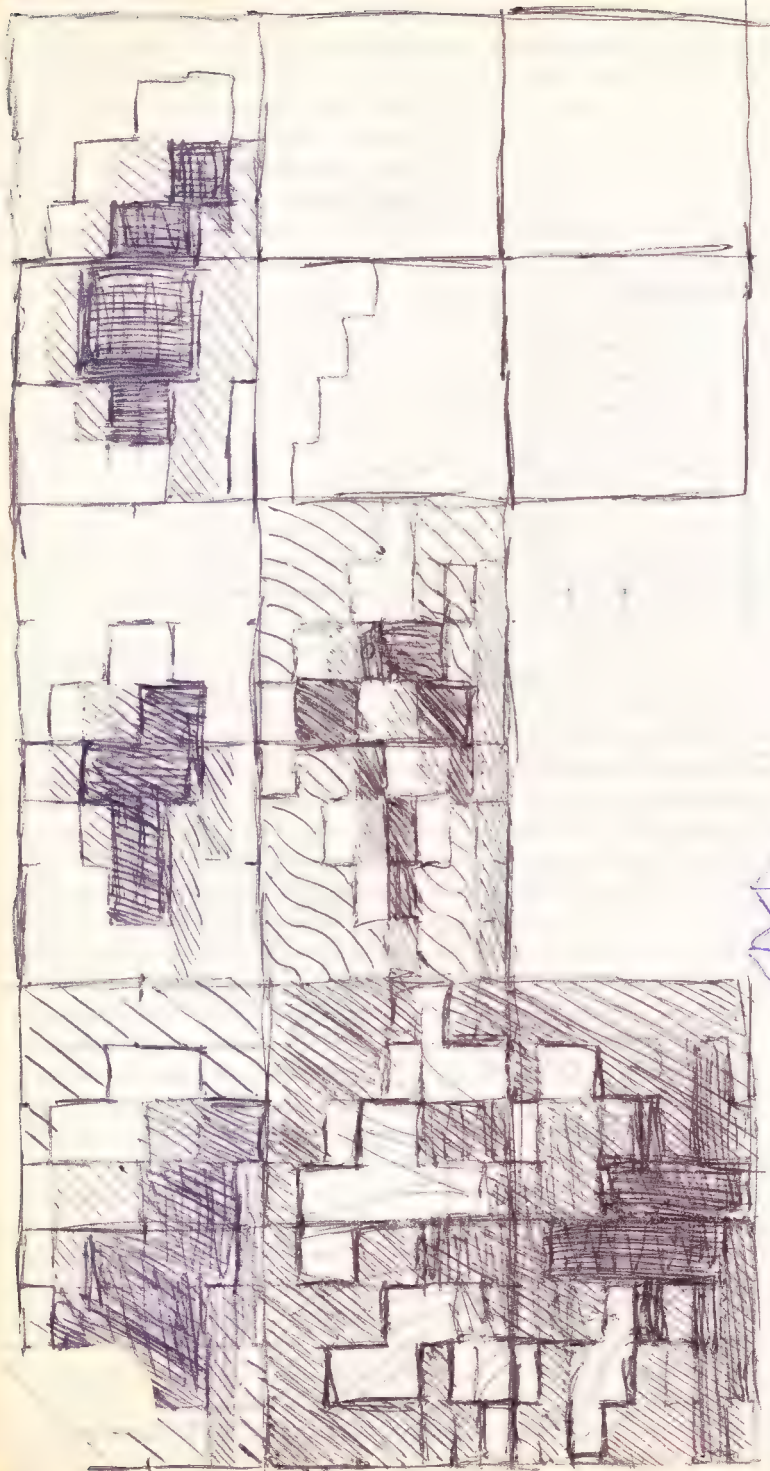
FASCIA 2
~~2 SPORTE X 20x30~~
 PER L'OMINO
 1 PER IL TIRINO

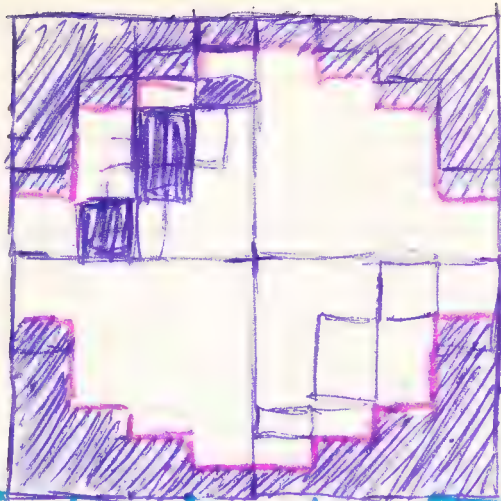
SE C'È IL TIRINO
 NON C'È LA BOCCA
 DA TIRARE
 (E NASCOSTA DIETRO
 AL BUSO-CU
 OMINI SONO TUTTI
 PESERI)



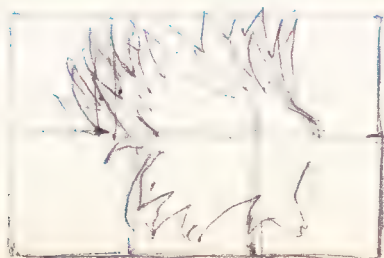
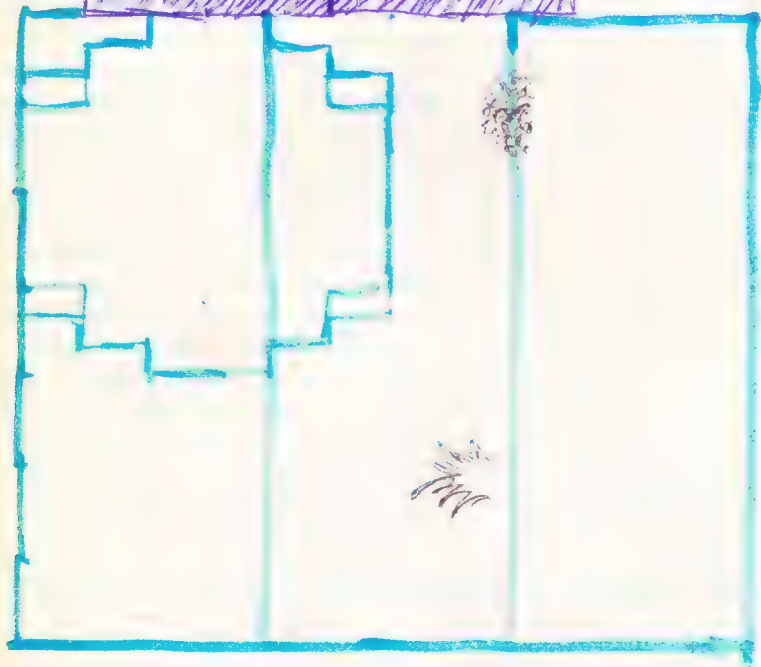
LA DALLA BOCCA. LE OMBRE SONO TROPPO GRANDI E
 STACATE. LE SUE QUAS. ALLO ZENITH E LA DALLA

LE OMBRE
 DI SOTTO
 COPIA
 NO. 12
 NO. 12





2



London, 11th Dec
1844

My dear Mr. Stoddart

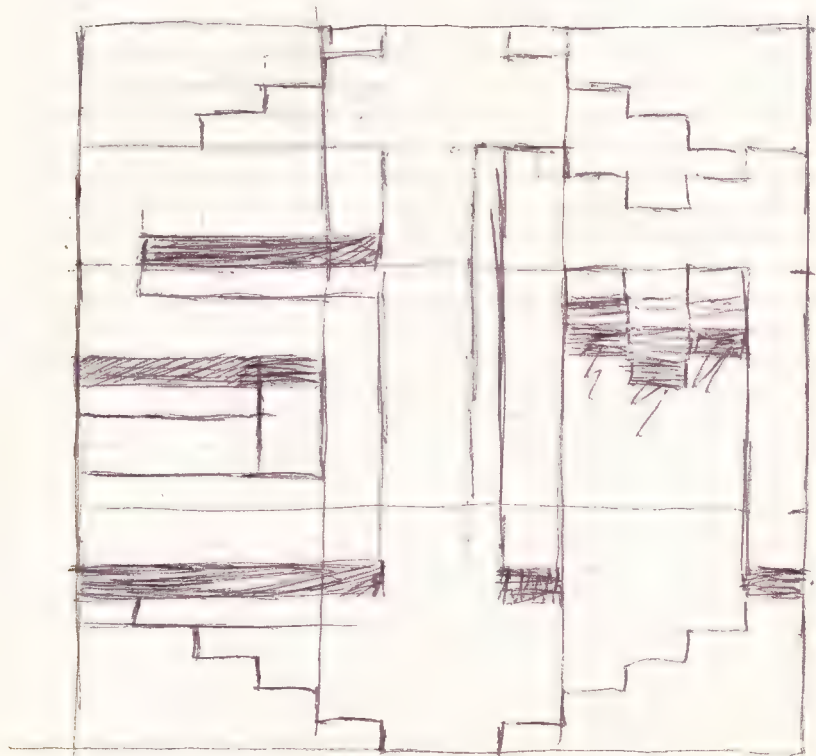
I have just received your letter of the 10th inst.

and am very glad to hear that you are well.

Yours truly



Cico's Devil

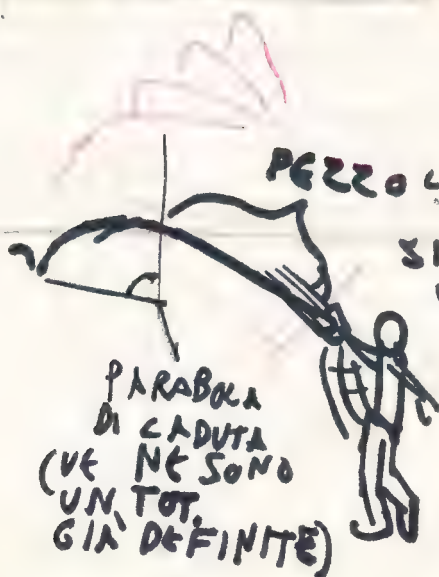


A DESTRA C'E' :

- NOME E PUNTO DEI PALLYERS
- (SPIN) 1000000
- BOCCIA E PALLINE CHE SCOMPARONO DO PRIMA VOLTA
- POWER
- LEFT & RIGHT



SUB 334711
 1000000
 1000000
 1000000
 1000000



PARABOLA
DI CADUTA
(VE NE SONO
UN TOT.
GIÀ DEFINITE)

PEZZO LINEARE CHE
SI RIPETE TANTE
VOLTE QUANTO
C'IL POWER.

1000



1000

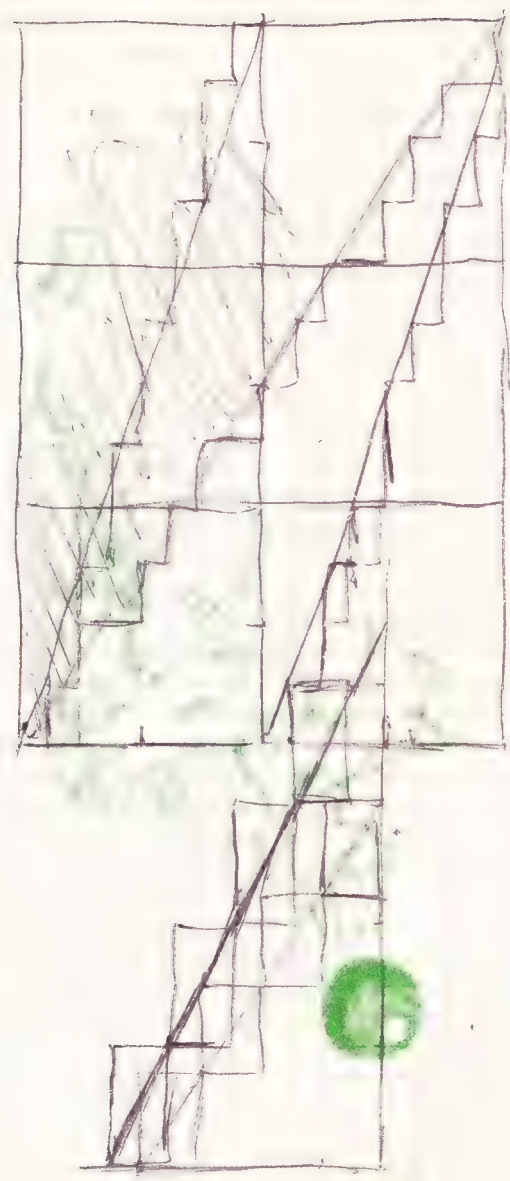


27/108

27296

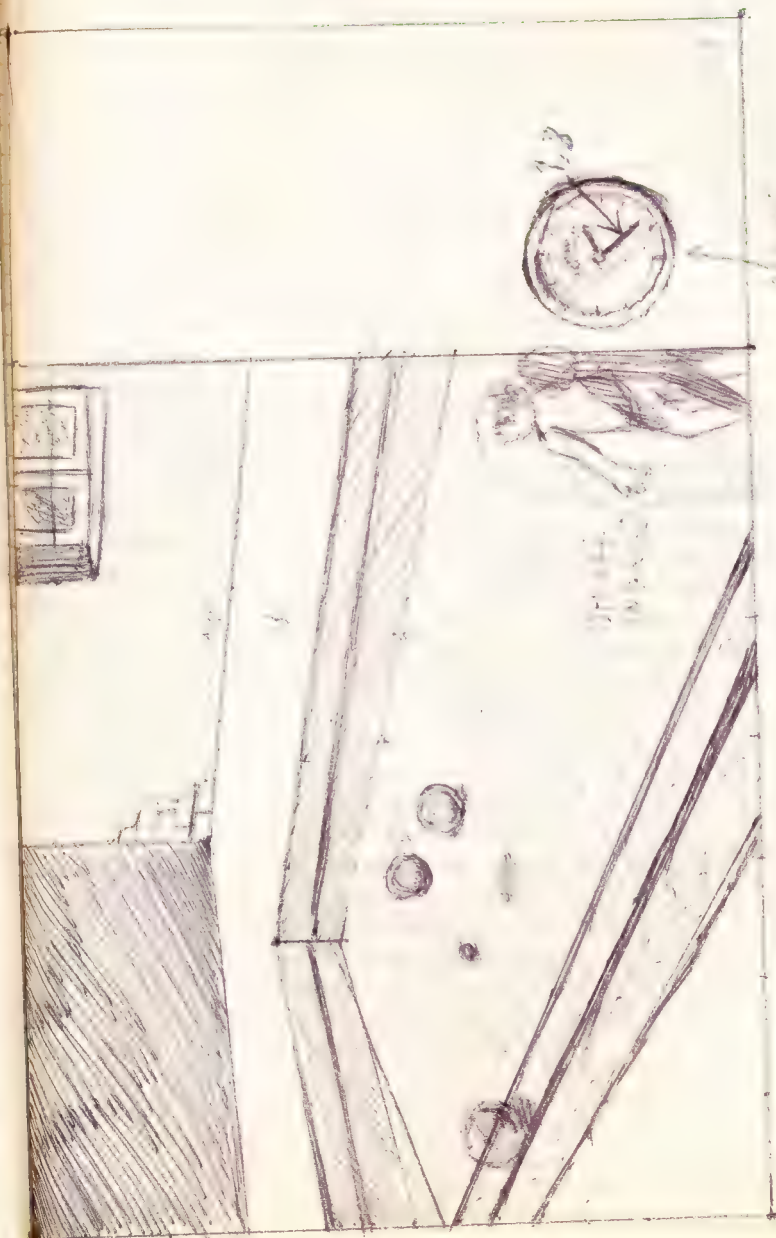
40 + 1/2
233 + 9/2

53



-POKE 56325, 19

-POKE 56324, VELOCITÀ (49 FERN)

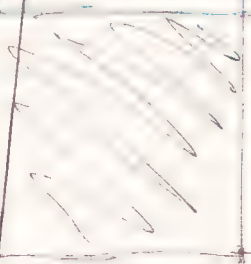


0 8 0
 0 38 0
 0 154 128
 0 154 128
 0 155 128
 0 171 128
 0 171 128
 0 40 0

224

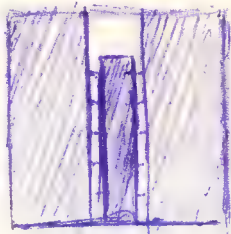
34391 CUBIC
 37407 CUBIC

0 255 0
 0 255 128
 0 63 0



90
 32
 172
 201
 240
 271
 292
 313
 334
 355
 376
 397
 418
 439
 460
 481
 502
 523
 544
 565
 586
 607
 628
 649
 670
 691
 712
 733
 754
 775
 796
 817
 838
 859
 880
 901
 922
 943
 964
 985
 1006
 1027
 1048
 1069
 1090
 1111
 1132
 1153
 1174
 1195
 1216
 1237
 1258
 1279
 1300
 1321
 1342
 1363
 1384
 1405
 1426
 1447
 1468
 1489
 1510
 1531
 1552
 1573
 1594
 1615
 1636
 1657
 1678
 1699
 1720
 1741
 1762
 1783
 1804
 1825
 1846
 1867
 1888
 1909
 1930
 1951
 1972
 1993
 2014
 2035
 2056
 2077
 2098
 2119
 2140
 2161
 2182
 2203
 2224
 2245
 2266
 2287
 2308
 2329
 2350
 2371
 2392
 2413
 2434
 2455
 2476
 2497
 2518
 2539
 2560
 2581
 2602
 2623
 2644
 2665
 2686
 2707
 2728
 2749
 2770
 2791
 2812
 2833
 2854
 2875
 2896
 2917
 2938
 2959
 2980
 3001
 3022
 3043
 3064
 3085
 3106
 3127
 3148
 3169
 3190
 3211
 3232
 3253
 3274
 3295
 3316
 3337
 3358
 3379
 3400
 3421
 3442
 3463
 3484
 3505
 3526
 3547
 3568
 3589
 3610
 3631
 3652
 3673
 3694
 3715
 3736
 3757
 3778
 3799
 3820
 3841
 3862
 3883
 3904
 3925
 3946
 3967
 3988
 4009
 4030
 4051
 4072
 4093
 4114
 4135
 4156
 4177
 4198
 4219
 4240
 4261
 4282
 4303
 4324
 4345
 4366
 4387
 4408
 4429
 4450
 4471
 4492
 4513
 4534
 4555
 4576
 4597
 4618
 4639
 4660
 4681
 4702
 4723
 4744
 4765
 4786
 4807
 4828
 4849
 4870
 4891
 4912
 4933
 4954
 4975
 4996
 5017
 5038
 5059
 5080
 5101
 5122
 5143
 5164
 5185
 5206
 5227
 5248
 5269
 5290
 5311
 5332
 5353
 5374
 5395
 5416
 5437
 5458
 5479
 5500
 5521
 5542
 5563
 5584
 5605
 5626
 5647
 5668
 5689
 5710
 5731
 5752
 5773
 5794
 5815
 5836
 5857
 5878
 5899
 5920
 5941
 5962
 5983
 6004
 6025
 6046
 6067
 6088
 6109
 6130
 6151
 6172
 6193
 6214
 6235
 6256
 6277
 6298
 6319
 6340
 6361
 6382
 6403
 6424
 6445
 6466
 6487
 6508
 6529
 6550
 6571
 6592
 6613
 6634
 6655
 6676
 6697
 6718
 6739
 6760
 6781
 6802
 6823
 6844
 6865
 6886
 6907
 6928
 6949
 6970
 6991
 7012
 7033
 7054
 7075
 7096
 7117
 7138
 7159
 7180
 7201
 7222
 7243
 7264
 7285
 7306
 7327
 7348
 7369
 7390
 7411
 7432
 7453
 7474
 7495
 7516
 7537
 7558
 7579
 7600
 7621
 7642
 7663
 7684
 7705
 7726
 7747
 7768
 7789
 7810
 7831
 7852
 7873
 7894
 7915
 7936
 7957
 7978
 7999
 8020
 8041
 8062
 8083
 8104
 8125
 8146
 8167
 8188
 8209
 8230
 8251
 8272
 8293
 8314
 8335
 8356
 8377
 8398
 8419
 8440
 8461
 8482
 8503
 8524
 8545
 8566
 8587
 8608
 8629
 8650
 8671
 8692
 8713
 8734
 8755
 8776
 8797
 8818
 8839
 8860
 8881
 8902
 8923
 8944
 8965
 8986
 9007
 9028
 9049
 9070
 9091
 9112
 9133
 9154
 9175
 9196
 9217
 9238
 9259
 9280
 9301
 9322
 9343
 9364
 9385
 9406
 9427
 9448
 9469
 9490
 9511
 9532
 9553
 9574
 9595
 9616
 9637
 9658
 9679
 9700
 9721
 9742
 9763
 9784
 9805
 9826
 9847
 9868
 9889
 9910
 9931
 9952
 9973
 9994
 10015
 10036
 10057
 10078
 10099
 10120
 10141
 10162
 10183
 10204
 10225
 10246
 10267
 10288
 10309
 10330
 10351
 10372
 10393
 10414
 10435
 10456
 10477
 10498
 10519
 10540
 10561
 10582
 10603
 10624
 10645
 10666
 10687
 10708
 10729
 10750
 10771
 10792
 10813
 10834
 10855
 10876
 10897
 10918
 10939
 10960
 10981
 11002
 11023
 11044
 11065
 11086
 11107
 11128
 11149
 11170
 11191
 11212
 11233
 11254
 11275
 11296
 11317
 11338
 11359
 11380
 11401
 11422
 11443
 11464
 11485
 11506
 11527
 11548
 11569
 11590
 11611
 11632
 11653
 11674
 11695
 11716
 11737
 11758
 11779
 11800
 11821
 11842
 11863
 11884
 11905
 11926
 11947
 11968
 11989
 12010
 12031
 12052
 12073
 12094
 12115
 12136
 12157
 12178
 12199
 12220
 12241
 12262
 12283
 12304
 12325
 12346
 12367
 12388
 12409
 12430
 12451
 12472
 12493
 12514
 12535
 12556
 12577
 12598
 12619
 12640
 12661
 12682
 12703
 12724
 12745
 12766
 12787
 12808
 12829
 12850
 12871
 12892
 12913
 12934
 12955
 12976
 12997
 13018
 13039
 13060
 13081
 13102
 13123
 13144
 13165
 13186
 13207
 13228
 13249
 13270
 13291
 13312
 13333
 13354
 13375
 13396
 13417
 13438
 13459
 13480
 13501
 13522
 13543
 13564
 13585
 13606
 13627
 13648
 13669
 13690
 13711
 13732
 13753
 13774
 13795
 13816
 13837
 13858
 13879
 13900
 13921
 13942
 13963
 13984
 14005
 14026
 14047
 14068
 14089
 14110
 14131
 14152
 14173
 14194
 14215
 14236
 14257
 14278
 14299
 14320
 14341
 14362
 14383
 14404
 14425
 14446
 14467
 14488
 14509
 14530
 14551
 14572
 14593
 14614
 14635
 14656
 14677
 14698
 14719
 14740
 14761
 14782
 14803
 14824
 14845
 14866
 14887
 14908
 14929
 14950
 14971
 14992
 15013
 15034
 15055
 15076
 15097
 15118
 15139
 15160
 15181
 15202
 15223
 15244
 15265
 15286
 15307
 15328
 15349
 15370
 15391
 15412
 15433
 15454
 15475
 15496
 15517
 15538
 15559
 15580
 15601
 15622
 15643
 15664
 15685
 15706
 15727
 15748
 15769
 15790
 15811
 15832
 15853
 15874
 15895
 15916
 15937
 15958
 15979
 16000
 16021
 16042
 16063
 16084
 16105
 16126
 16147
 16168
 16189
 16210
 16231
 16252
 16273
 16294
 16315
 16336
 16357
 16378
 16399
 16420
 16441
 16462
 16483
 16504
 16525
 16546
 16567
 16588
 16609
 16630
 16651
 16672
 16693
 16714
 16735
 16756
 16777
 16798
 16819
 16840
 16861
 16882
 16903
 16924
 16945
 16966
 16987
 17008
 17029
 17050
 17071
 17092
 17113
 17134
 17155
 17176
 17197
 17218
 17239
 17260
 17281
 17302
 17323
 17344
 17365
 17386
 17407
 17428
 17449
 17470
 17491
 17512
 17533
 17554
 17575
 17596
 17617
 17638
 17659
 17680
 17701
 17722
 17743
 17764
 17785
 17806
 17827
 17848
 17869
 17890
 17911
 17932
 17953
 17974
 17995
 18016
 18037
 18058
 18079
 18100
 18121
 18142
 18163
 18184
 18205
 18226
 18247
 18268
 18289
 18310
 18331
 18352
 18373
 18394
 18415
 18436
 18457
 18478
 18499
 18520
 18541
 18562
 18583
 18604
 18625
 18646
 18667
 18688
 18709
 18730
 18751
 18772
 18793
 18814
 18835
 18856
 18877
 18898
 18919
 18940
 18961
 18982
 19003
 19024
 19045
 19066
 19087
 19108
 19129
 19150
 19171
 19192
 19213
 19234
 19255
 19276
 19297
 19318
 19339
 19360
 19381
 19402
 19423
 19444
 19465
 19486
 19507
 19528
 19549
 19570
 19591
 19612
 19633
 19654
 19675
 19696
 19717
 19738
 19759
 19780
 19801
 19822
 19843
 19864
 19885
 19906
 19927
 19948
 19969
 19990
 20011
 20032
 20053
 20074
 20095
 20116
 20137
 20158
 20179
 20200
 20221
 20242
 20263
 20284
 20305
 20326
 20347
 20368
 20389
 20410
 20431
 20452
 20473
 20494
 20515
 20536
 20557
 20578
 20599
 20620
 20641
 20662
 20683
 20704
 20725
 20746
 20767
 20788
 20809
 20830
 20851
 20872
 20893
 20914
 20935
 20956
 20977
 20998
 21019
 21040
 21061
 21082
 21103
 21124
 21145
 21166
 21187
 21208
 21229
 21250
 21271
 21292
 21313
 21334
 21355
 21376
 21397
 21418
 21439
 21460
 21481
 21502
 21523
 21544
 21565
 21586
 21607
 21628
 21649
 21670
 21691
 21712
 21733
 21754
 21775
 21796
 21817
 21838
 21859
 21880
 21901
 21922
 21943
 21964
 21985
 22006
 22027
 22048
 22069
 22090
 22111
 22132
 22153
 22174
 22195
 22216
 22237
 22258
 22279
 22300
 22321
 22342
 22363
 22384
 22405
 22426
 22447
 22468
 22489
 22510
 22531
 22552
 22573
 22594
 22615
 22636
 22657
 22678
 22699
 22720
 22741
 22762
 22783
 22804
 22825
 22846
 22867
 22888
 22909
 22930
 22951
 22972
 22993
 23014
 23035
 23056
 23077
 23098
 23119
 23140
 23161
 23182
 23203
 23224
 23245
 23266
 23287
 23308
 23329
 23350
 23371
 23392
 23413
 23434
 23455
 23476
 23497
 23518
 23539
 23560
 23581
 23602
 23623
 23644
 23665
 23686
 23707
 23728
 23749
 23770
 23791
 23812
 23833
 23854
 23875
 23896
 23917
 23938
 23959
 23980
 24001
 24022
 24043
 24064
 24085
 24106
 24127
 24148
 24169
 24190
 24211
 24232
 24253
 24274
 24295
 24316
 24337
 24358
 24379
 24400
 24421
 24442
 24463
 24484
 24505
 24526
 24547
 24568
 24589
 24610
 24631
 24652
 24673
 24694
 24715
 24736
 24757
 24778
 24799
 24820
 24841
 24862
 24883
 24904
 24925
 24946
 24967
 24988
 25009
 25030
 25051
 25072
 25093
 25114
 25135
 25156
 25177
 25198
 25219
 25240
 25261
 25282
 25303
 25324
 25345
 25366
 25387
 25408
 25429
 25450
 25471
 25492
 25513
 25534
 25555
 25576
 25597
 25618
 25639
 25660
 25681
 25702
 25723
 25744
 25765
 25786
 25807
 25828
 25849
 25870
 25891
 25912
 25933
 25954
 25975
 25996
 26017
 26038
 26059
 26080
 26101
 26122
 26143
 26164
 26185
 26206
 26227
 26248
 26269
 26290
 26311
 26332
 26353
 2637

PREMIENDO IL BOTTONE: IL POWER ^{TIRANDO SU} CRESCE O ^{TIRANDO GIÙ} DECRESCe



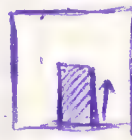
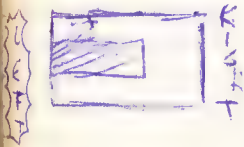
TIRANDO A SINISTRA O A DESTRA:

- 1) SE E' DALL'ALTRA PARTE CALA
- 2) SE E' ANCORA A 0 CRESCE DA STA PARTE E S'ACCENDE
- 3) CRESCE DA STA PARTE ^{SPINGI SU E GIÙ X L'ALTEZZA}

TIRANDO A SINISTRA

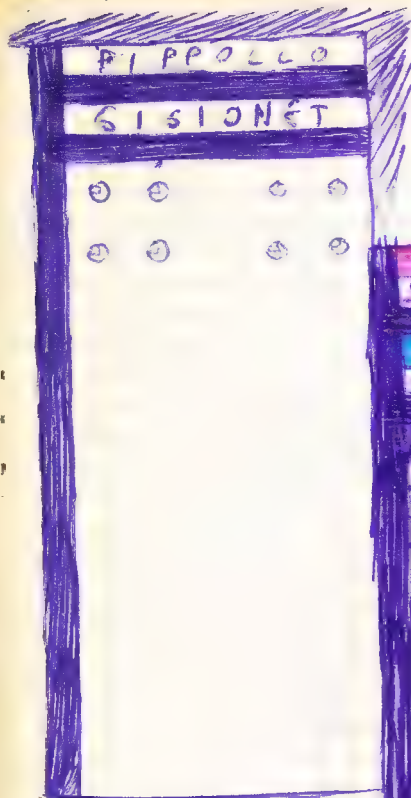


LESSO 1



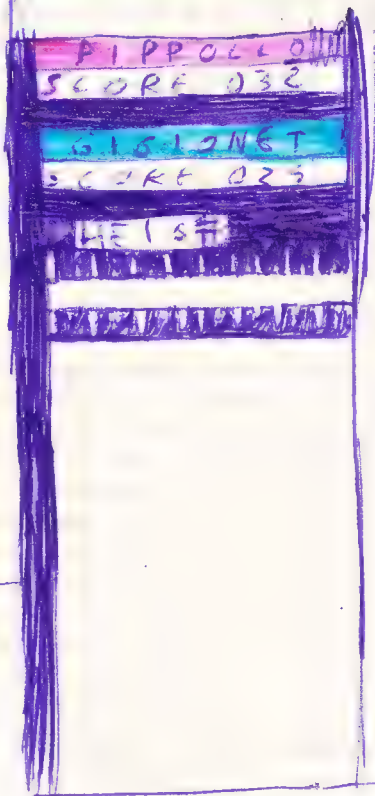
QUESTO SI FA
PRIMA SENZA
PRETTA

PREMIENDO IL BOTTONE, CRESCE IL POWER
QUANDO LO SI SMOLLA O FINISCONO LE TACCE PARTER
TIRO.

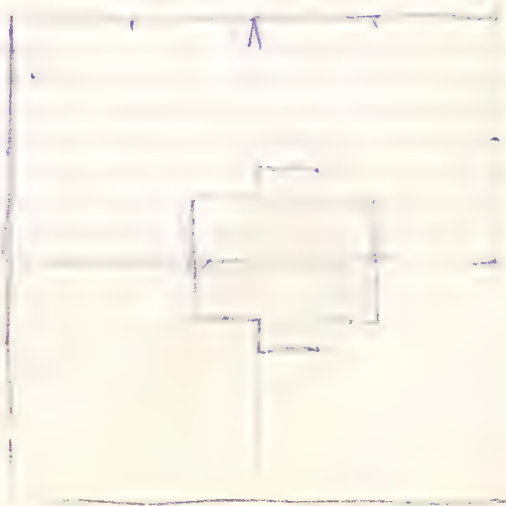


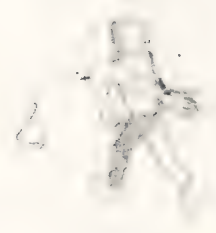
- OROLOGIO

- NOMI



ALTO 5 CARATTERI





7

- 1 CAPELLI
- 1 TESTA
- 2 BRACCIA
- 2 GAMBE
- 1 BUSTO
- ~~1 CORPO~~
- 1 ombra

LA BOCCIA PARTE
DA X







CAPELLI
CIRANO

OK
OK

3 BUSTI

FATTI



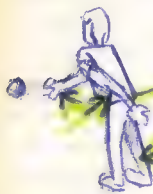
RAFFA



1



2



3



4

FALLO IN PROSPETTIVA

$$X = 21$$

$$Y = 95$$

CUTLINE AND #18

$$1146 = 224$$

15

PRESENTAZIONE

236

DEL X B

X TC

227



36352-36357 XIV

36352-36355 IMAG

36356-36383 COL

36384-36399 XIV

36400-36407 IMAG

36408-36419 COL

ONE

MAN

36082 SWITCH BOCE

36087 MULTI

36152 SWITCH BAN

36157 MULTI

SYS

3598

- LMO 33910 \$ 8800

33910 \$ 8500

34990

34808 587F8

77

9 87F9

10 87FA

11 87FB

12 87FC

13 87FD

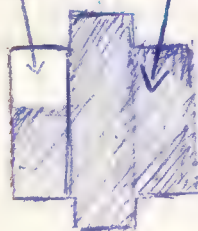
14 87FE

15 87FF

COL. 55296 \$D800

WHI BLUE/RED

\$ 8918 35096



BORCIA
← COSIC' PISA

697 SENARMO

BLACK/REV



BLACK

8-12-7

8/11

36590

FD

8AFO

34661

ROUTINE
R40 SFONDO

#5 III
8918
35076

#5 F
89A0
35232

PARAMETRI
629: IF 61R H

~~SPRITES~~

~~89A0~~

~~8A8C~~

REGISTRI

~~LL SCREEN~~

~~8A90~~

~~8A86~~

~~MAPA~~

~~204F~~

~~204F~~

COMPLESSA
IN RITA ZONA
CARRS.

~~FOE~~

~~8A80~~

~~8A8D~~

~~PIRE~~

~~8A80~~

~~8A8D~~

FB/COUNTER

~~PIRE (2)~~

~~8A80~~

~~8A8D~~

FB/COUNTER

~~PIRE (2)~~

~~8A80~~

~~8A8D~~

FB/COUNTER

6 SPRITES.

204F

3D89

PARAMETRI.

SPIN

89A0

8A8E

V. PAGINA PRIMA.

8A8E-35408

8A8E

8A8E

680 128=SE NSC.

8A81-35425

8A81-35425

8A81-35425

0-7=VELOCITA.

8A74-35444

8A74-35444

8A74-35444

8E00 REGISTRI.

MIRINO

8D45

MIRINO

8D01-36194

PAUSA

8D78-36216

8D83-36227

8D83

36227

INTI GLI SPRTX

8DDA

IN

36314

8DE6

36325

19A

8A81

VITA

8E00

35232

8E00

35232

INIZI

8A90

FINI

8A80

35232


35232


8A81

8A81

8A81

8A81

128-132 = BRACCIO SINISTRO 

133-144 = " DESTRO 

145-152 = " " 

153-155 = " " PAST SBAITTO 1 IN LA →

156 = " " " " " " 2 IN W ↓

157 BOCCA LARMI

158 " ~~+~~ ~~CHOR~~ MULTI 0 -1 +1 -2 +1

159 " ~~CHOR~~ MEDIE

E3 B7 D.9 B2

160 ~~PISTA~~ PICCOLA

E IL BRACCIO
1 →

181 CAPELLONI 2

162 = LLONI COMPUTER

163

164-173 DOUBLE GAMBE

174-183 GAMBE

184 SHADOWMAN LARGO

185 SMALL

186 MIRINA

187 }
188 } BUSTI L
189 }









190 BOCCINO } MULTI

191 ~~OTHER~~ 

~~224~~ SPIN

~~225~~ DIASTRA

~~226~~ B

~~227~~ 0
~~228~~ C
~~229~~ R
~~230~~ ●
~~231~~ ●
~~232~~ 
~~233~~ 
~~234~~ 
~~235~~ 
~~236~~ 
~~237~~ 
~~238~~ 
~~239~~ 
~~240~~ (VSPA)
~~241~~ SPALLA 1
~~242~~ SPALLA 2
~~243~~ MERO
~~244~~ ZANPA 249
~~245~~ = 2 250 = 0
~~246~~ LAMP 251
~~247~~ = 252

BANDIERA

163
168
106
255

158
159

164
25

253
254
255



- PUNTEGGI DANZIGARE POSTO
- LETTERE ABLE DA RIFARE
- SPIN IN TUTTE E DUE

12 CHARS D. LARGH
 THREE 112 SENSU TO
 TRYING!

- x 128
- x 131
- 172
- 131
- 172
- 130

- 217
- 218
- 219
- 220
- 221
- 222
- 223
- 224

- MULTIPLE IN MULTI
- SWITCH
- X/Y
- CUL
- IMAGES

at 0.001 Hz 30
 0.001 Hz 30
 0.001 Hz 30

+ PRESENTAZIONE

+ MIRINO + SHIFT DELLO SPIN + POWER

+ MOVIMENTO OMINO (VOLO)

+ MOVIMENTO * (PUFFA)

+ VOLO DELLA BOCCIA (VALOR PUFFA)

- ROTOLANTI E RIMBALZI

- ~~DISSEN~~ PLOT DEI CAMPI

+ REFRESH DEL TABELLONE

- PASSAGGI DI MANO

- CALCOLO PUNTI

+ ~~TALLINO~~ E ~~MOVIMENTO~~

86 8083
8080
8669
FANCIO
TALLINO FATTO
CHARS

+ METTERE A POSTO LE LETTERE

+ OMRA OMINO

+ RIFAGE CONTINE 18 SEPRITE

- M OSSE del cpu man

10 DEC X
11 INC X INLO
12 INC IMAGE
13 DEC IMAGE
15 PAUSA
4 RETURN TO BASIC

45 Jm

0 DEC X/Y
1 INC X/Y
2 INC } IMAGE
3 DEC }
4 RETURN

SE VUOI FARE UN
COUNTER PER TUTTO
METTILO AL POSTO DELLA PAUSA.
38092

NAME

111210

FINE

PLAN

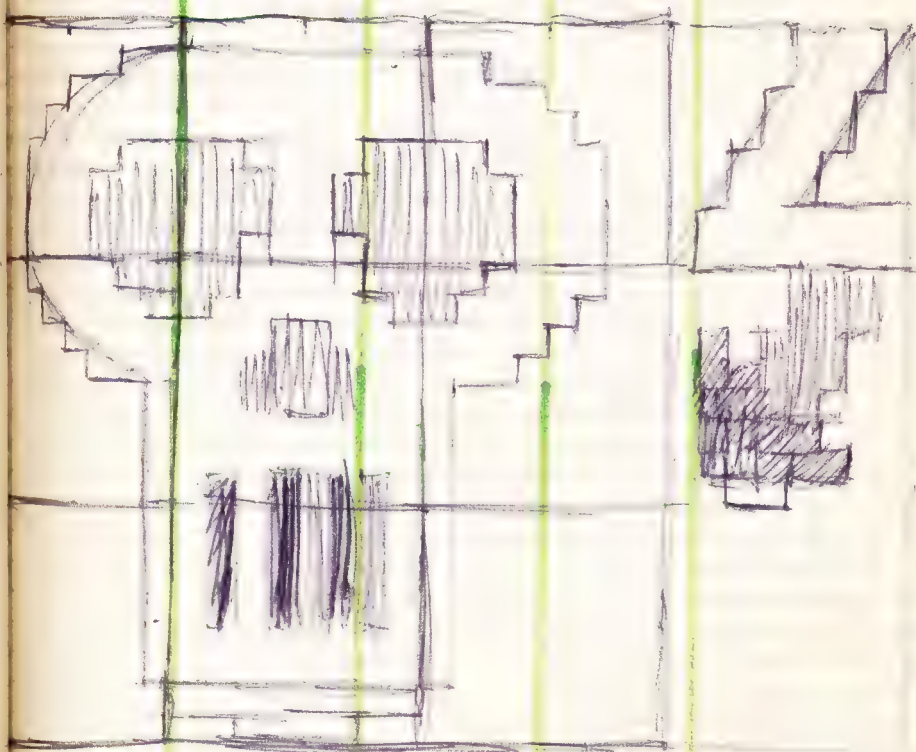
NOTES

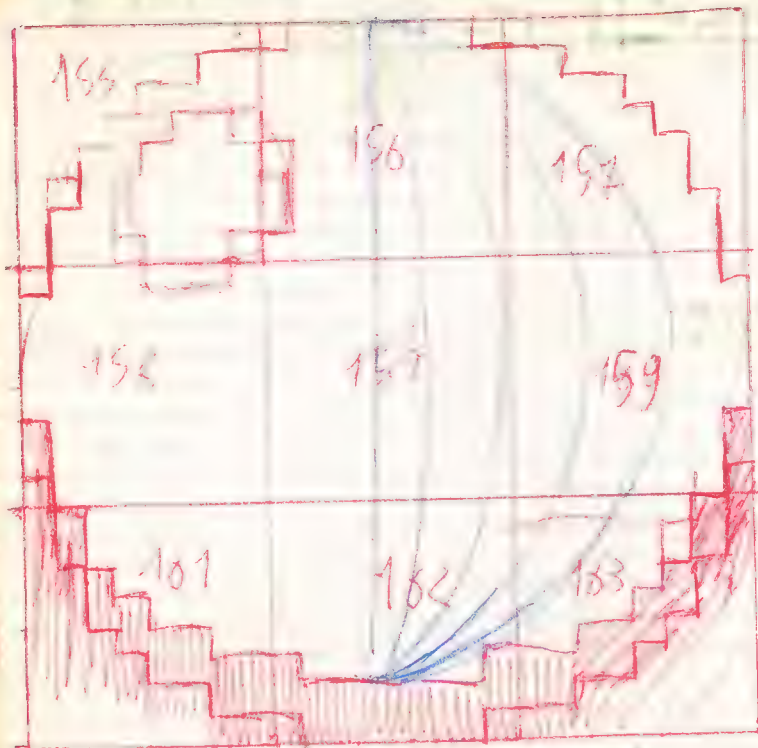
MOVE MAN
(VOLO)

8E50

OLAB
02AC+ MEMORIA
DA 8EBS A
8FD9 X
6A055E

8FES





100 000 1/2

6069 S/115

1000.

CPU MAN

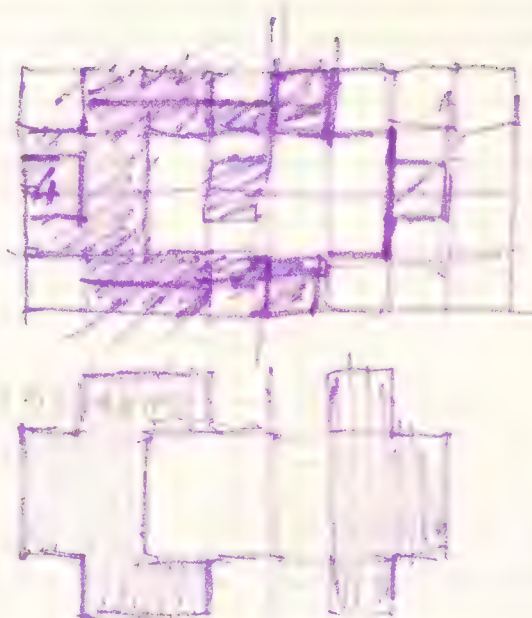
THE
ARCHER
21-6-89

1. 10/10/10
 2. 10/10/10
 3. 10/10/10
 4. 10/10/10
 5. 10/10/10
 6. 10/10/10
 7. 10/10/10
 8. 10/10/10
 9. 10/10/10
 10. 10/10/10
 11. 10/10/10
 12. 10/10/10
 13. 10/10/10
 14. 10/10/10
 15. 10/10/10
 16. 10/10/10
 17. 10/10/10
 18. 10/10/10
 19. 10/10/10
 20. 10/10/10
 21. 10/10/10
 22. 10/10/10
 23. 10/10/10
 24. 10/10/10
 25. 10/10/10
 26. 10/10/10
 27. 10/10/10
 28. 10/10/10
 29. 10/10/10
 30. 10/10/10
 31. 10/10/10
 32. 10/10/10
 33. 10/10/10
 34. 10/10/10
 35. 10/10/10
 36. 10/10/10
 37. 10/10/10
 38. 10/10/10
 39. 10/10/10
 40. 10/10/10
 41. 10/10/10
 42. 10/10/10
 43. 10/10/10
 44. 10/10/10
 45. 10/10/10
 46. 10/10/10
 47. 10/10/10
 48. 10/10/10
 49. 10/10/10
 50. 10/10/10
 51. 10/10/10
 52. 10/10/10
 53. 10/10/10
 54. 10/10/10
 55. 10/10/10
 56. 10/10/10
 57. 10/10/10
 58. 10/10/10
 59. 10/10/10
 60. 10/10/10
 61. 10/10/10
 62. 10/10/10
 63. 10/10/10
 64. 10/10/10
 65. 10/10/10
 66. 10/10/10
 67. 10/10/10
 68. 10/10/10
 69. 10/10/10
 70. 10/10/10
 71. 10/10/10
 72. 10/10/10
 73. 10/10/10
 74. 10/10/10
 75. 10/10/10
 76. 10/10/10
 77. 10/10/10
 78. 10/10/10
 79. 10/10/10
 80. 10/10/10
 81. 10/10/10
 82. 10/10/10
 83. 10/10/10
 84. 10/10/10
 85. 10/10/10
 86. 10/10/10
 87. 10/10/10
 88. 10/10/10
 89. 10/10/10
 90. 10/10/10
 91. 10/10/10
 92. 10/10/10
 93. 10/10/10
 94. 10/10/10
 95. 10/10/10
 96. 10/10/10
 97. 10/10/10
 98. 10/10/10
 99. 10/10/10
 100. 10/10/10

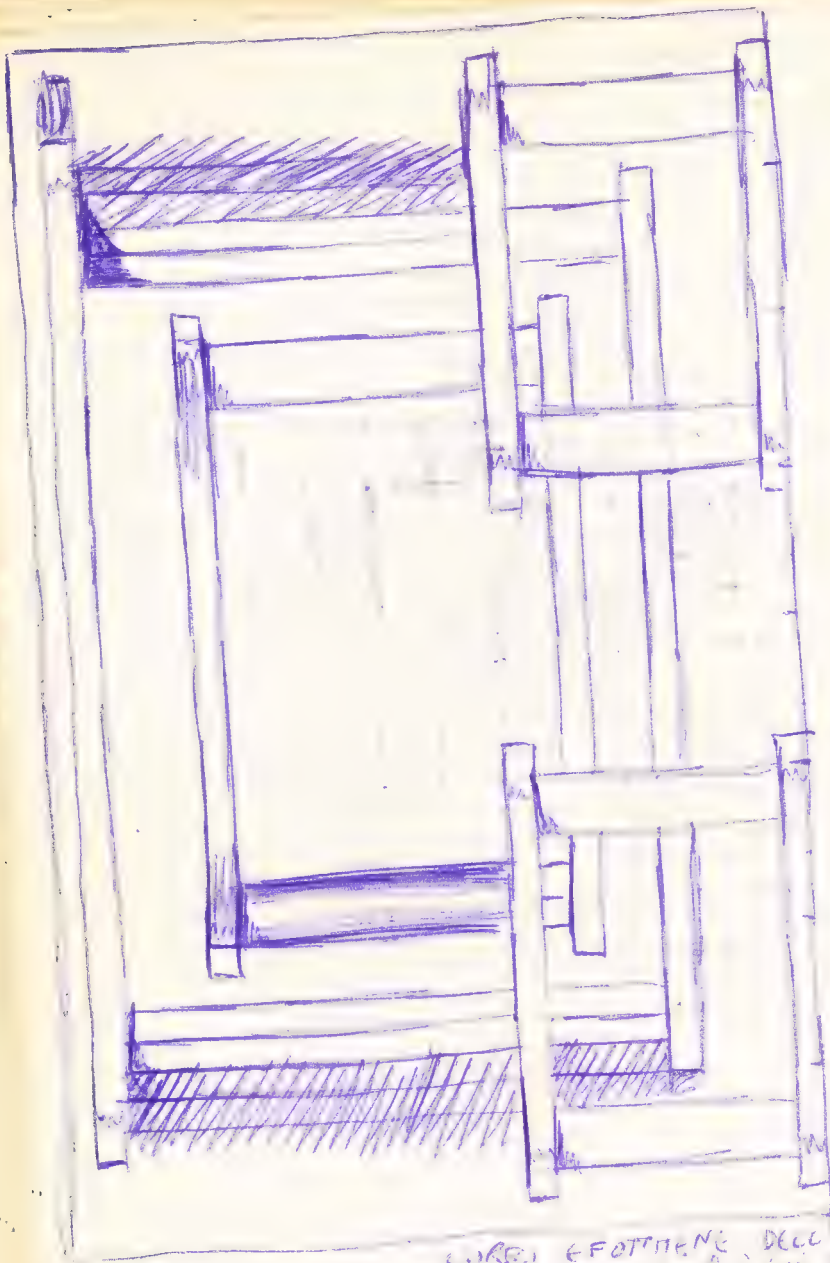
- ASSON. LINE RITE MAIL
 - ROUTINE RDP
PER PALB...
 ... PER IL RILIEVO DEL VOTES
 ... SER FUORI DAL BOLLADRON. DA SOPRA
 ... 30 CILINDRO 10. E MODIFICARE L'0432



12

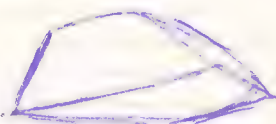
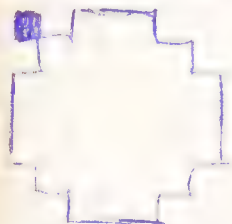
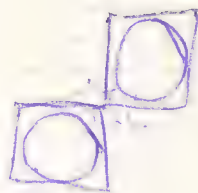
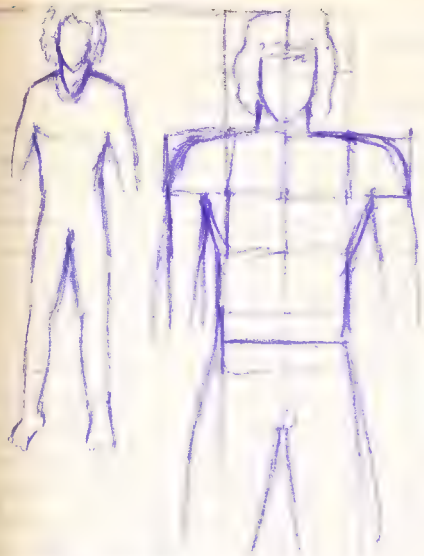


689
224



(CORR.) EFFETTIVAMENTE DELL'ARCO
 CI HA ROVINATI PIÙ LUI DEL PETROLO
 CI FOSSE ~~SOLO~~ ANCHE UNA PROBABILE
 ANCHE SOLO

(SIOLO) A GIOCALA GIOCALA 134



- VOLU DEL BOLLINO

- RIMBALZI DEL PALLINO
- - RIMBALZI MULTIDIREZIONE
BOLLE
- PAUSA CRESCENTE
- BUCCIATA
- RIMBALZI COL MURO
- PARTIZIONI FORZA
- SCOUTRI. CONERBACTE



CC1



CC2



CC3



CC4

C=5
D=5

C=5
D=5

C=2
D=5

C=1
D=5

C=0
D=5

C=1
D=5

C=2
D=5

C=3
D=5

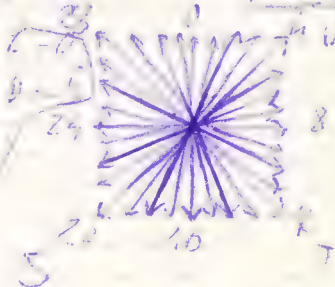
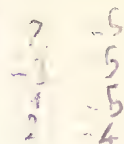
C=4
D=4

C=6
D=3

C=5
D=2

- 3
- 2
- 1
- 0
- 1
- 2

177



CHES. SOMMA X
DIREZIONE

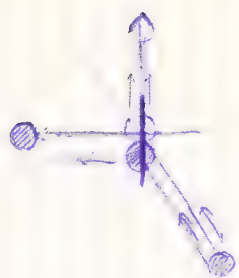
$$X(\quad) \times X(\quad) = 2000 \text{ (1/12/17)}$$
 ~~$z(t) = 1 \rightarrow (1 - 50)(1 - 0.1 + i)$~~

V_{max} = ^{VELOCITÀ} DIREZIONE ($> 0 \rightarrow$) ($< 0 \leftarrow$)

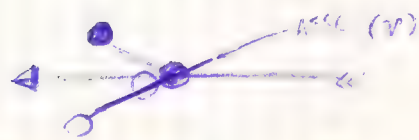
$L(\cdot)$ = INCREMENTO EN N , \Rightarrow 1 INCREMENTO EN N

$X = \begin{pmatrix} 1 \\ 1 \end{pmatrix} : \text{Knoten}$
 $R = \text{direkt. Link}$

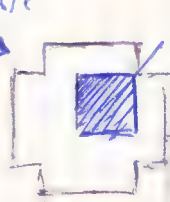
AL SEGREMENTO = $R_{SA}, S(A)$
 E RUTTA DALLA BOLLINA
 COLPITA



RUTTA DALLA BOLLINA
 MOVIMENTO = $S_i, S(i)$
 ALL'INIZIO

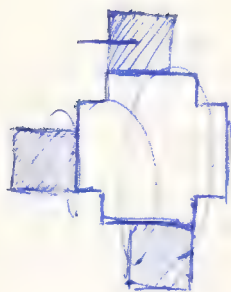


COORDINATE
 UGUALI →

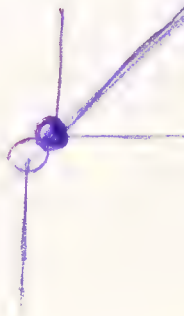


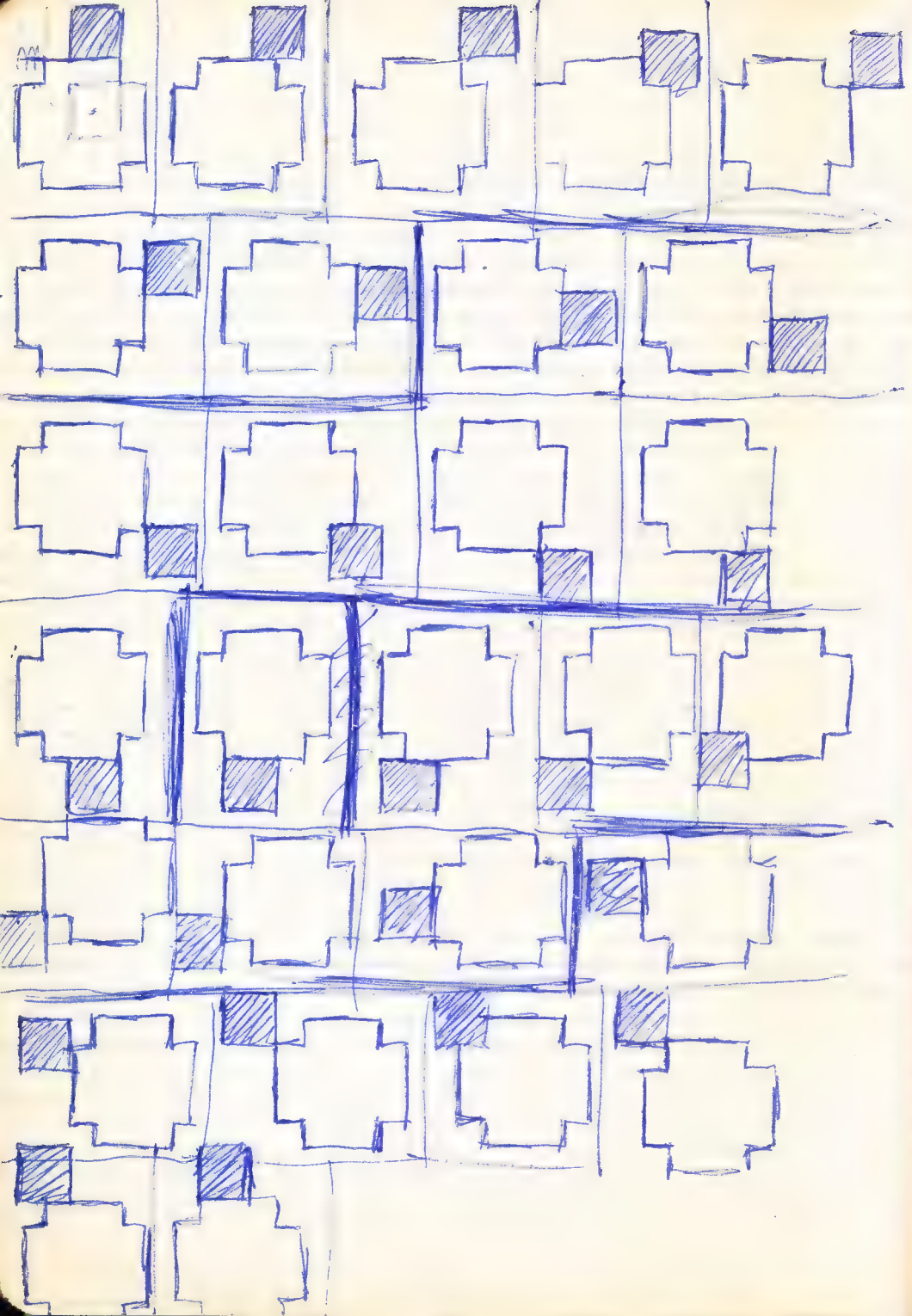
PALLINO

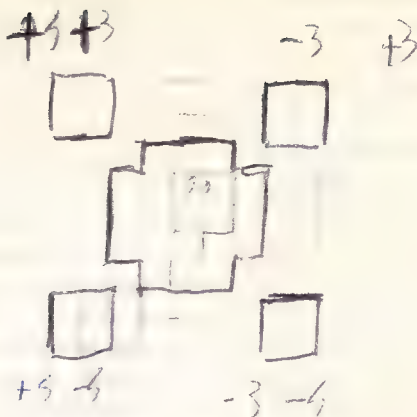
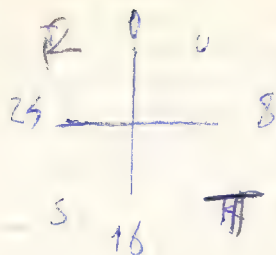




FATTAL
 AIP DE A ME LA
 CATA
 PERMA







C=3 AND D=-3

C=3 AND D=4

C=-4 AND D=-3

C=-4 AND D=4

REF. - RAINBOW

DA FARI

- ~~SPIN~~
- ~~SPIN - SLOWLY~~
- ~~SPIN - SLOWLY~~
- ~~SPIN - SLOWLY~~
- ~~SPIN - SLOWLY~~

~~SPIN - SLOWLY~~

~~SPIN - SLOWLY~~

~~SPIN - SLOWLY~~

- ~~SPIN - SLOWLY~~
- ~~SPIN - SLOWLY~~
- ~~SPIN - SLOWLY~~
- ~~SPIN - SLOWLY~~
- ~~SPIN - SLOWLY~~

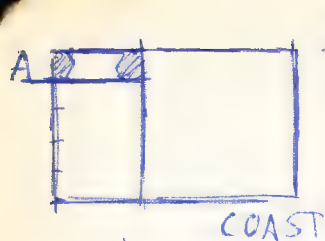
~~SPIN - SLOWLY~~

~~SPIN - SLOWLY~~

- ~~SPIN - SLOWLY~~
- ~~SPIN - SLOWLY~~
- ~~SPIN - SLOWLY~~
- ~~SPIN - SLOWLY~~
- ~~SPIN - SLOWLY~~

~~SPIN - SLOWLY~~

- ~~SPIN - SLOWLY~~
- ~~SPIN - SLOWLY~~
- ~~SPIN - SLOWLY~~
- ~~SPIN - SLOWLY~~
- ~~SPIN - SLOWLY~~



SCROLL

HIGH NIBBLE CODICE LEFT COAST

LOW " " " " RIGHT "

CON 5 BYTE SI DEFINISCE TUTTO LO SCHERMO.

OGNI VOLTA VA AVANTI DI 3 LINEE

SASSI

1° BYTE { LOW NIBBLE TIPO DI SASSO 0-7
SE IL BIT 8 È ATTIVATO
HIGH " X POSITION (TAB)

2° Y POSITION. (DA 0 A 4)

3° RIGA { QUESTA È LA RIGA 3

UN BYTE A ZSS SEGNA LA FINE DELLA RIGA

1 PER UNA RIGA:

1 BYTE PER IL TERRENO (COAST)

(~~1~~ 2 ~~X~~ N° SASSI

1 BYTE PIENO



(1)

H = 10122.

V = 10122.

NEW
SAMS
KING
LINE



* A B C D E F G H

V. 1
V. 2



36760

37065

4, 12, 20

37080

5/12/24



C=5
D=2
R=24



C=4
D=3
R=27



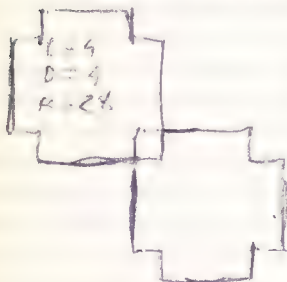
C=5
D=4
R=25



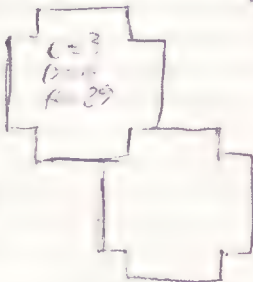
C=5
D=2
R=26



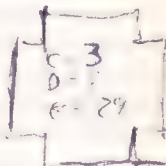
C=5
D=3
R=27



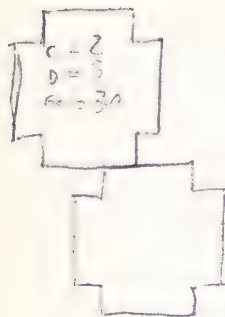
C=4
D=4
R=24



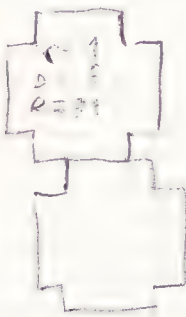
C=3
D=4
R=29



C=3
D=4
R=29



C=2
D=5
R=30



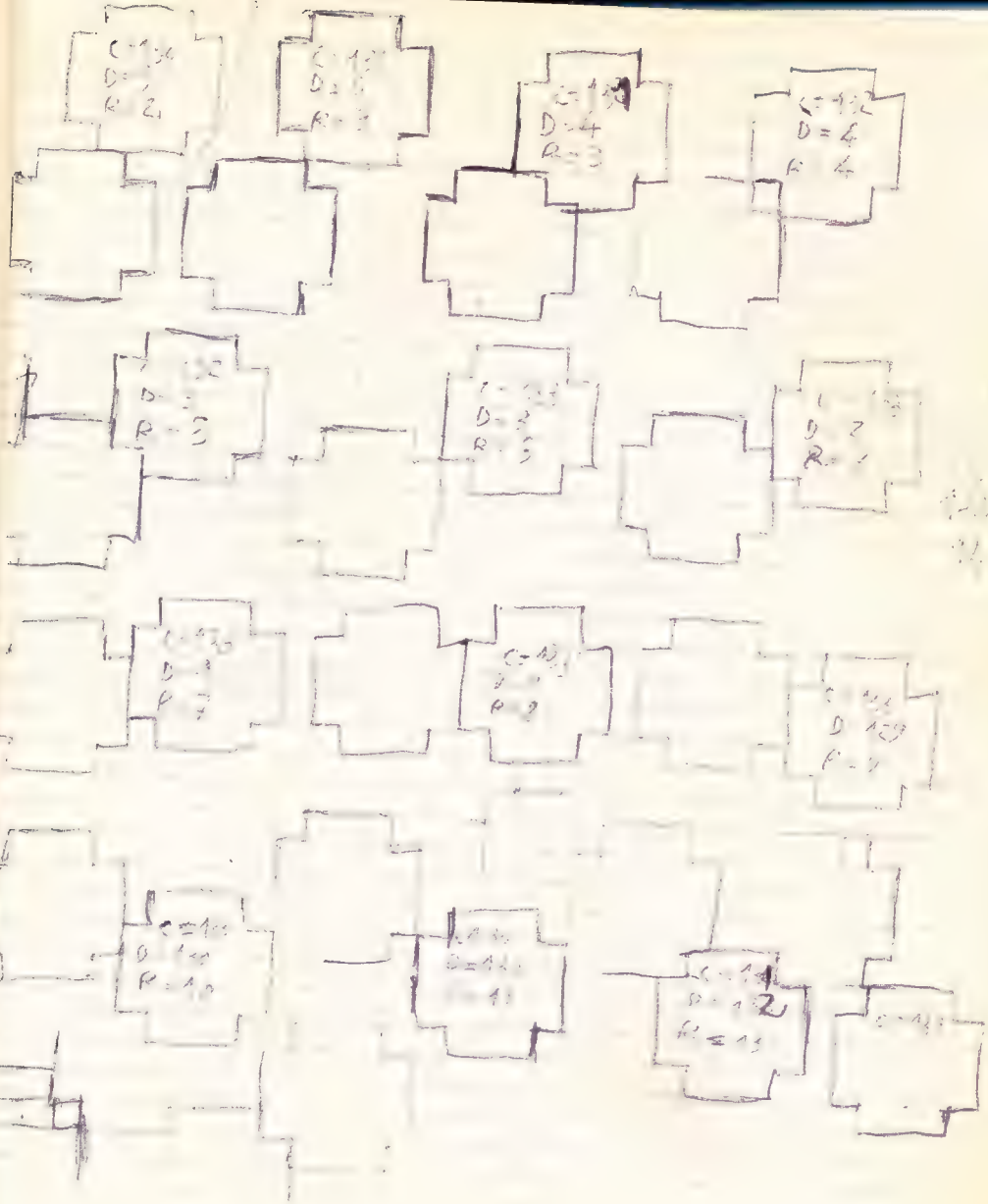
C=4
D=5
R=31



C=0
D=0
R=0



C=10
D=5
R=1



90EO APISCE DIREZIONE
37088

9061 INRM
9008 FINE

DIMINUIRE PAUSA

- ESUDIRE (51422400)

- SURRECK (1/5)

- DUDUDUDUDUU (1/2) 37094

- CONTROLA R

PALLOTTOLIERE

37104

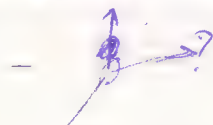
9060 C

9060 D

- AVANTIA PAUSADIN

- ROK 1-2 TO 4: X

- RIPARTIZIONE FORZE (ATTERRASSO)



- SECCLT NEL PRATICECCH ZAMPOLIA.

-38912

55058

9135
(37173)



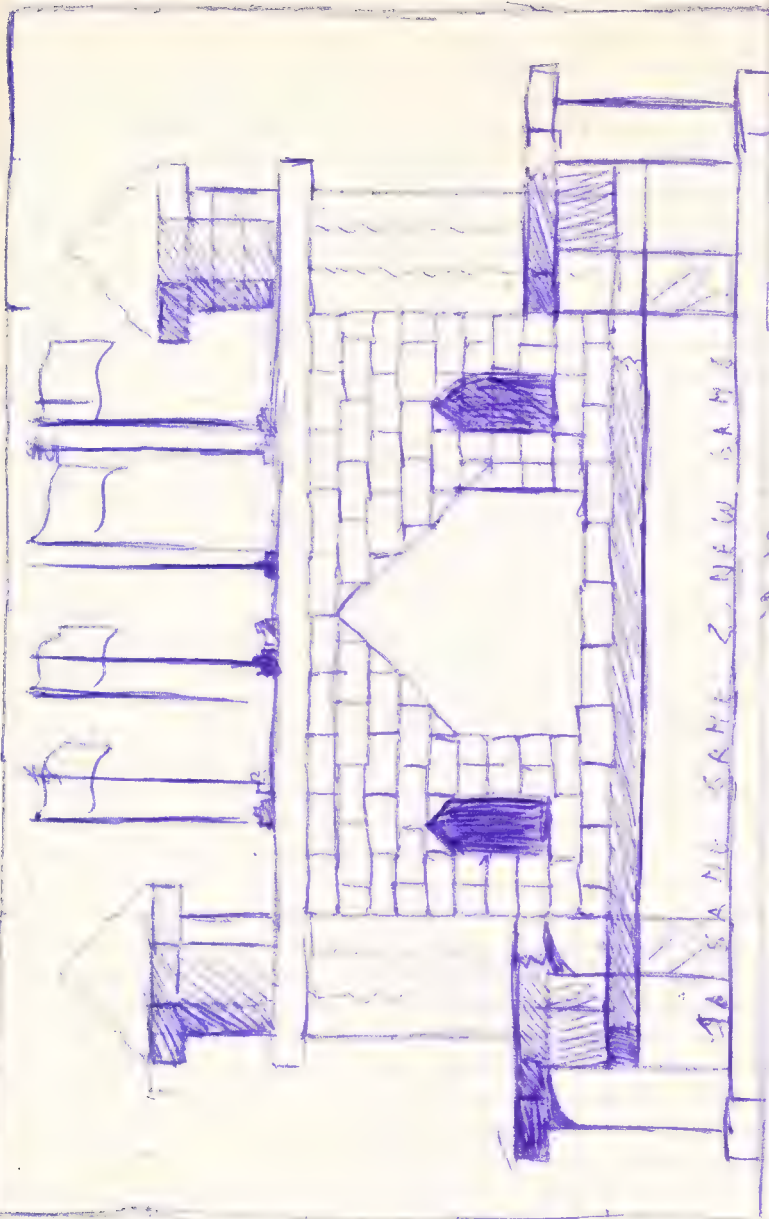
X 171
X 172

PIANNE

X: 129
Y: 60

910/37124
917A/31242

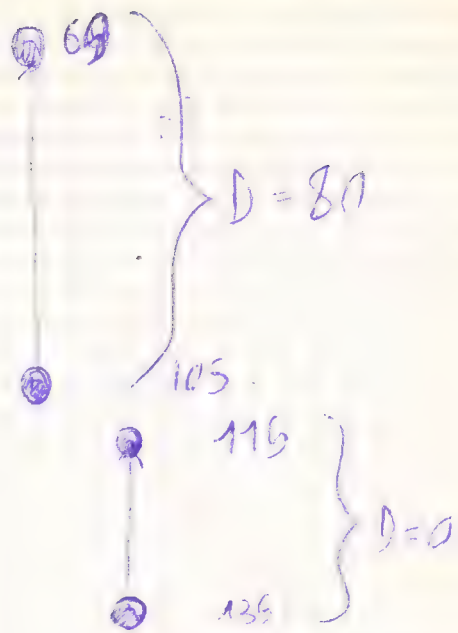
DECENTLY
MODERATELY
PAINFULLY



1
2
3
4
5
6
7

1
2
3
4
5
6
7

1
2
3
4
5
6
7



- 600
- 610
- 620
- 630
- 640
- 650
- 660
- 670
- 680
- 690

- 800
- 810
- 820
- 830
- 840
- 850
- 860
- 870

F1

 /

SET
 PROBLEM
 NEW SCHEME

Fegato spappolato

La primavera esiste la mattina dalla mia
cucina vedo il mondo. tonda.

Sempre diverso ^{sempre} ogni mattina dal giorno prima, dal giorno prima.

Con ~~un~~ gusto in bocca un gusto amaro che fa schifo
chissà cos'è stato quello che ho bevuto

Malzo dal letto e penso al povero fegato

0/10/11

Sp	-7	0	+7	spin	0	spappolat.
D	power				0	
F	+10	0	-10	Dir.	57	
E				Posit.	07	

METTERE A POSTO

-SPARTIZIONE FORZE

147

-TIRO IN LINEA RETTA
(IL PROSEGUIMENTO)

-SUONI

-MOSTRO DEL MENU

PAUSA DURANTE
SELECT WHAT PRACTICE (56321)

- IL SELECT (PRACTICE) (5670)

- SET (4715)

- LO SPIN SET
- POSITION SET
- DIRECTION SET } 234

- VILLO PAVIA CRESCENTE (287)

- BANDIERE (6100)

- SPIN
- NON DICE "YOUR BOWL IS THE NEAREST"
- TOCCA SEMPRE AL ROSSO

- CHE SE IL COMPUTER E' IN TESTA, NON BUCI IL PAULINO.

- LA BOCCA CHE SI RIMPICCIOLISCE PRIMA.

- IVAN : 01

PIPPA : 02

- OUT (LO STAMPA 5 VOLTE) e l'out nei
Passaggi di mano.

- DIREZIONE (MUTTI) VA ↗

- GUARDA BENE RR = ROUNDS

~~- METTERE LA VILLO DA 9 A 5 X DIRECT~~




Francesco Cavaliere presenta

B O C C E

(c) 1987 SIMULHONDO SOFTWARE

PUBBLICATO E DISTRIBUITO
PER CITTA' 1190 DALLA GAAHATI



SCARTAFITTO

54296

64 PASSA ALTO
 32 ALTA BANDA
 16 = BASSO
 8
 4
 2
 1

VOLUME

54294

54293



Taglio del filtro

54295

128
 64
 32
 16

RISONANZA FILTRO

I'm gonna
 make you cry

8

4

2

1

VOLUME

2

1

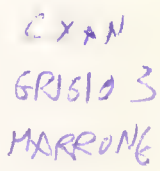
FILTRI
 ATTIVAZIONE

97

Stano

DEL TERNING

(BASS + 50K.00)

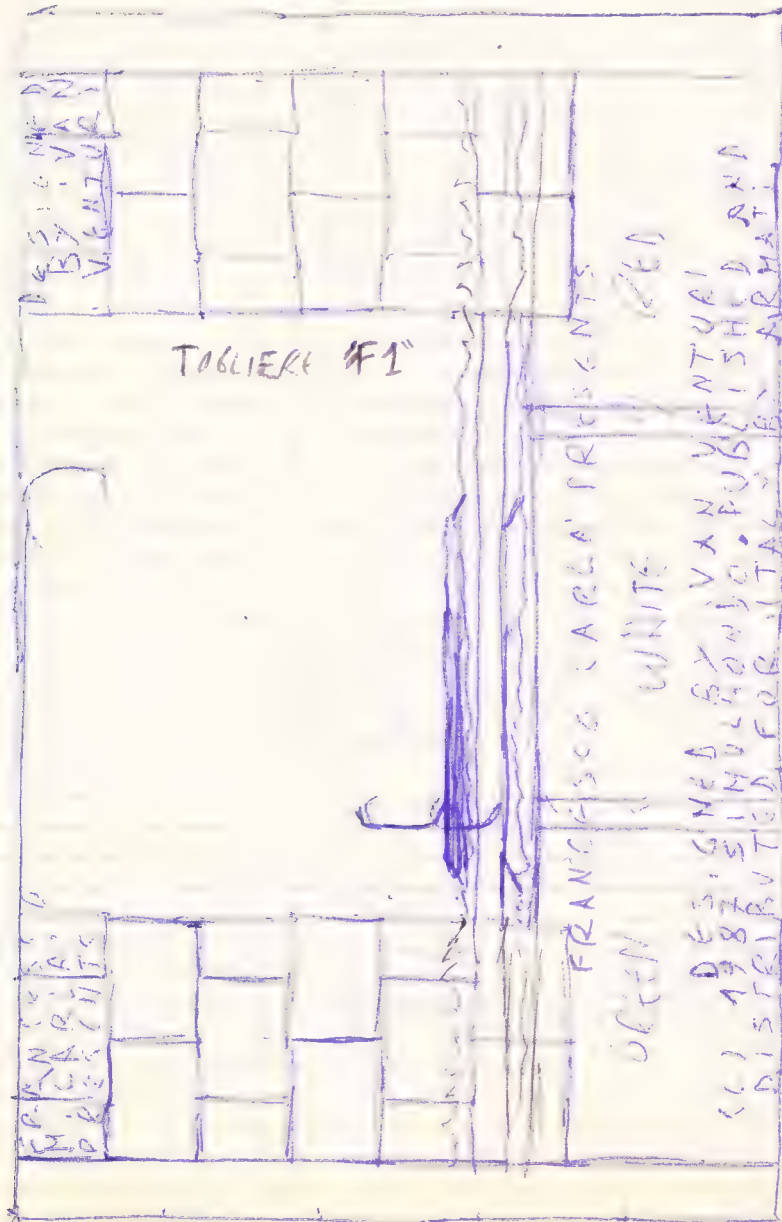


123

24224

P. 11/6

RICORDA QUEI
QUATTRO SPARTINI LA
11, 13, 14, 15



PUBLISHED AND --
CUM 1887 SIMULATED FOR ITALY BY
ARMA --



FRANCESCO CARLA
PRESENTS

BY IVAN SNEDECOR

(X) MONDO
SOCIETÀ EDITORIALE

PERIODICO DI
STATISTICA
PUBBLICATO PER
ITALIA

INDICAZIONE

ADDESSO
PER

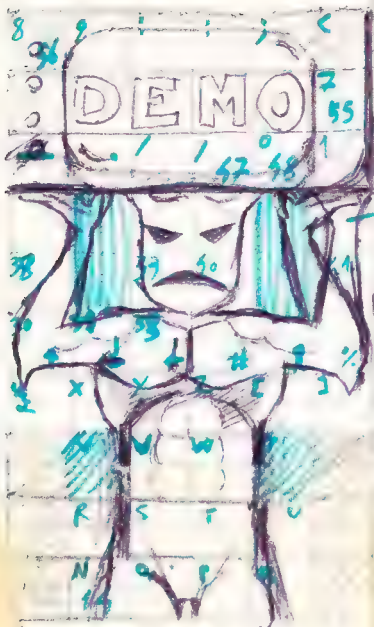
1) 7

2) BOCCIA



3) FA IL SUONO QUANDO TOCCA TEGRA
SOLO SE SIA X L'HO X SUONO-DIVERCI

- 4) IL CHAR. ~~NELLA MAPPA~~
- ~~DETTA IL PASSO SOTT)~~
 - ~~DETTI A POSTO I CLIC~~
 - ~~SUONI (TRA I QUALI IL ROTOLAMENTO DELLA BOCCIA E I PIEDI DEL TIRAN)~~
 - ~~SLEGGENTI DI MUSICS.~~
 - ~~COMPUTER SOTT)~~
 - ~~DEMO~~
 - ~~QUANDO IL PAZZO TIRA LA ANCHIA~~
 - ~~RIMPARLANTI DI (RT)~~
 - ~~DIRIGENTI~~
 - ~~QUANDO IL COMP. TIRA, CHE DICA "TRAINING"~~
 - ~~SE IL COMP. TIRA, CHE DICA "DIFFICILE"~~

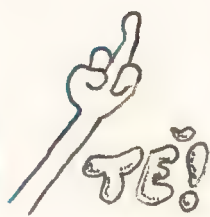


45-60

14 (1.4.4.1)

61 =

14-44



PORKAIN 34980 LX
DELL'OSTROZ LILLO
MSB ATTIVATO, NIH?



64

SET 2830 (34961)

2290 (34972)

2290 (34992)

↑↑↑↑ 2860 (35003)

2800 (35024)

126

FRANC--

PROSC-

BOLLE

BY

IVAN VENTURI

(C) 1987

~~SABULINO~~



-PASSA PI LAME
BOUT CLIPP
LERTA

-BOCCACCIA 3+

SANDIERA 2+

5303



IVAN VENTURI
FRANCESCO CARLA
SIMULMONDO
ARMATI

$$\begin{array}{r} 21 \\ 8 \\ \hline 168 \end{array}$$

A
C
D
E
F
I
L
M
N
O
R
S
T
U
V

A
C

[Handwritten signature]

PRESENTS
BY

AB
CD

F
G

I
KL

M
N
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

M
N
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

BA
BE

36760

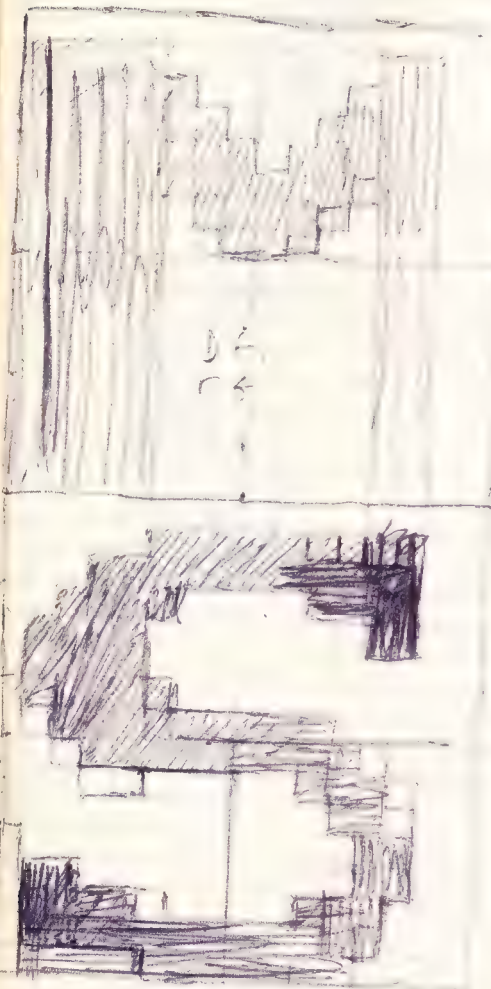
8F98

BA

3723

9293

L CD*



DL
CF

48

G

A

AB
CB

C

CF
CH

D

DF
DH

E

ED
EH

F

FD
FH

I

IA
IB

L

LA
LC*

M

MA
MB

N H

NA
NH

O

OA
OH

R

RA
RH

S

SA
SH

T

TA
TH

V

VA
VH

V

VA
VH

RENT

14

18

2

MK
98P

←

MK
97

1512574
151114815

N/C
15110

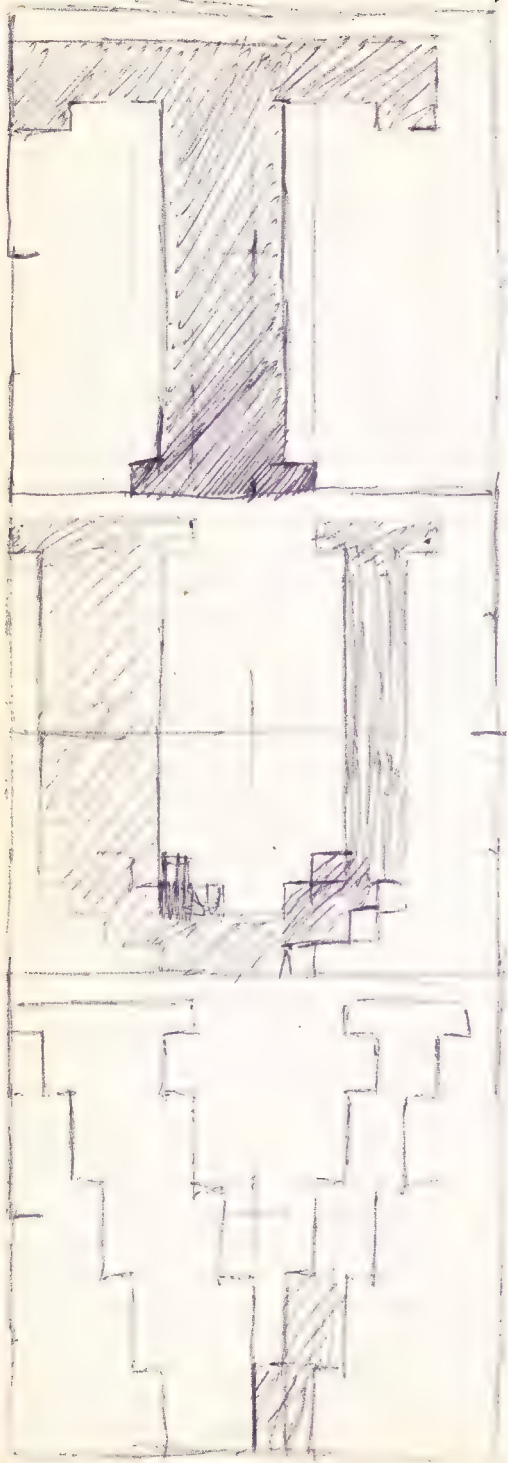
149 10

147 18



X 7
Z

162 13
154 15



ργ

PUB. IS NG 11
FOR 1753

ADD. DIS. R. 10. 7-10

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

157
 58
 59
 160
 161
 162
 163
 164
 165
 166
 167
 168
 169
 170
 171
 172
 173
 174
 175
 176
 177
 178
 179
 180
 181
 182
 183
 184
 185
 186

[Handwritten notes and symbols]

SET A FINGER IN
YOUR BUTTACK AND
LIFE WILL
SMILE ☺☺



; +
 / -
 2X LEFT
 : UP
 . DOWN
 SPACE LASTR
 T
 F
 H
 ANTIM.=A
 L LAND
 R=STAT.
 V. VIEW
 S SCANNER
 J JUMP

CCD 1.9

32173

FRANCESCO CARLA

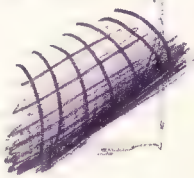
BOCCCE

IVAN VENT
SIMULMON

~~92D 37593~~ ↑
~~92D 37595~~
~~92D 37609~~

92D1 37585
 92D1 37596

27623



* ~~300~~
 2020
 2146
 2147
 2025

Smt. 8942

```

LDA #1B STA $D011
LDA LDA #8 00 X
    STA D012
    STA D001
    INL $FB
    LDX $FB
    CPX #53
    BNE $
    LDA #800
    STA L1 INX
    STA $FB
    LDA #00
    STA D012
    LDA #06
    STA $D001
    JMP $EAB1
    INC X
    " X
    " X
    JMP FERL

```

↑

←

LDA #9B STA D011

X = 92AB

— NW1 66 6A7

— POWER2 JOY,

POKE 37596, 0 : POKE 37585, 0

POKE 37596, 1 : FOR I = 1 TO 15 : NEXT

POKE 37585, 1 : SYS 33810

--- 4 ---
 --- X ---

- MEMO CLIC
- 8962 SYNTAX
- SPILLOUN-SPILLOU11

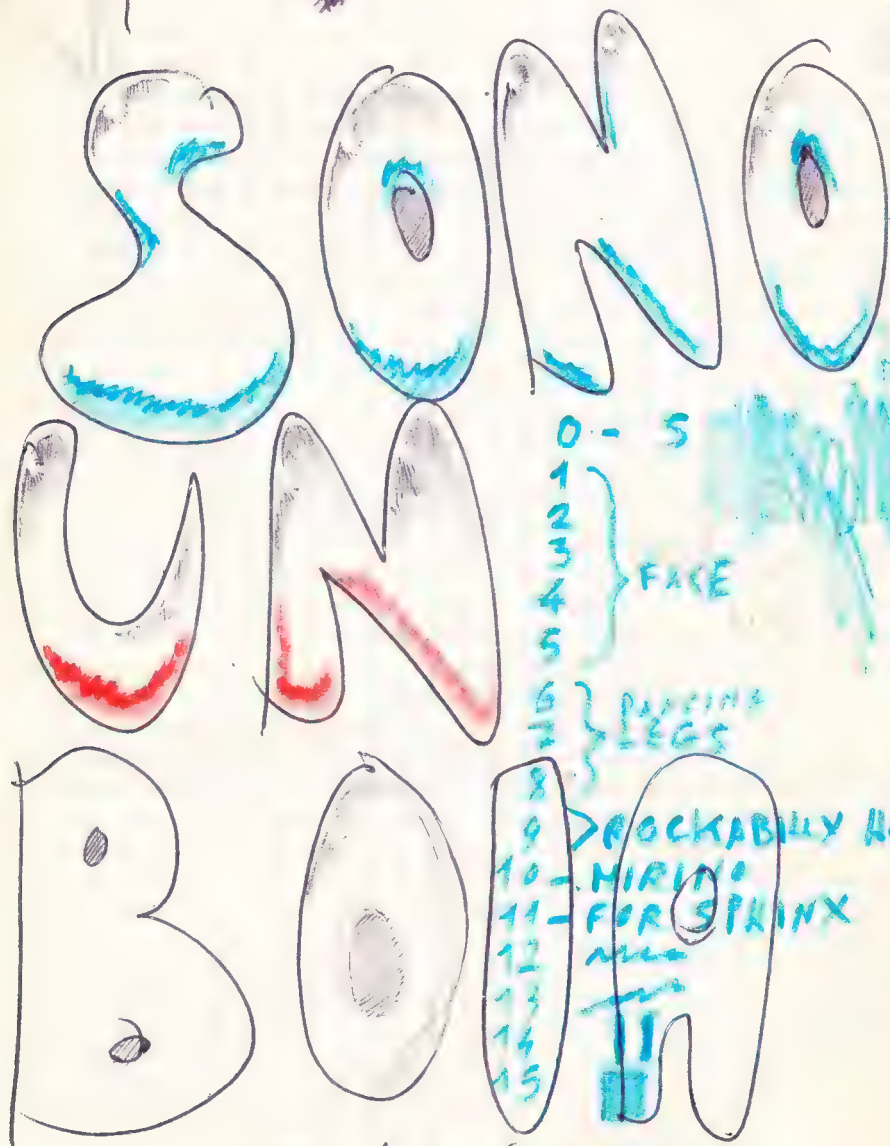
~~SKS~~
~~LOW ANGLE~~ FUORI
 - D090 UNPO' LO STATUS
 SCREEN
 PART

92FO

INIZIO MUSICA

37696

9340



End of bocce

Where the streets have no name
I will follow

Gloria

MLK

Pride

the Unforgettable Five

Bad

Sunday Bloody Sunday

I still haven't found...

Bullet the blue sky

With or without you

Running to stand still

In God's country

Trip through your wives

Exit (orders on the storm)

xxx

xxx

New year's day

Party girl.

October

«40»

U2

«It's my ball!»

«You're beautiful»

«Io... voglio parlare... italiano»

«~~Per~~ someone wants to play
guitar?»

«Tonight is a big party's
champagne»

«NO MORE I SAY

NO MORE!»

Sleggo di basso di Adam

Clayton in 'Gloria,

Then «this is the Edge»

- «Do you like the Edge?»

Se la mia voce cade,

sarà il pubblico a cantare!»

~~XXXXXXXXXX~~

Ragazza durante Bad
salita sul palco e abbracciata
Bono.

12 cappello, poi messo
al microfono di Adam
e poi perduto sull'amplifi-
catore.

- 9 minuti di ritardo

- Gloria dei Doors

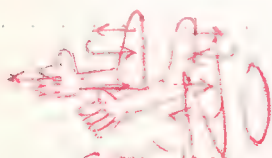
- ARMONICA TIRATA IN ALTO E
CHE NON È RIUSCITO A PRENDERE

BRACCIA
-0-

IL BRACCIO 1 PIXEL + GIÙ DEL
BUSTO



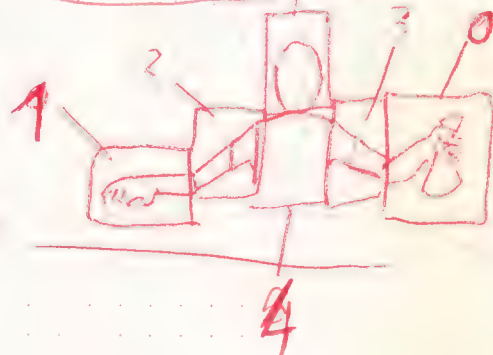
INTRO- L'AMMA
E BRACCIA FANNO



COSÌ CAMMINA
SPALLEGGIANDO

NELLA MANO LA TESSERA APPARE
METTENDO IL COL. DELLO SPRITE
NON ROSA (C'È IL COLORE
DELLA CELLULA)

(TOGLIERE LO SPRITE)



- + SCUOTE IL SAK
- + METTE LA TESSERA
- + VA A PRENDERLA
- + ESTRAE
- + FA FARE IL VOLO ALLA TESSERA
- + TESSERA
- + BREAK SACCHETTO



- SI ROMPE IL SACCHETTO

- TIRA IN ARIA LA TESTA E L'ARMIATA

- CESSO.

- TIRA IN ARIA LA TESTA E L'ARMIATA SUL TITO
AL SUO POSTO

- SI STRAPPAPPA LA CAMICIA.

- CADE IL BAMBINO.

- IL BAMBINO SI AFFANZIA

È ~~IL~~ ^{TOM} IL VILLO
QUANDO IL BIMBO
SE NE SIA ITO.

TECNO DESIGN &
PRESENTA

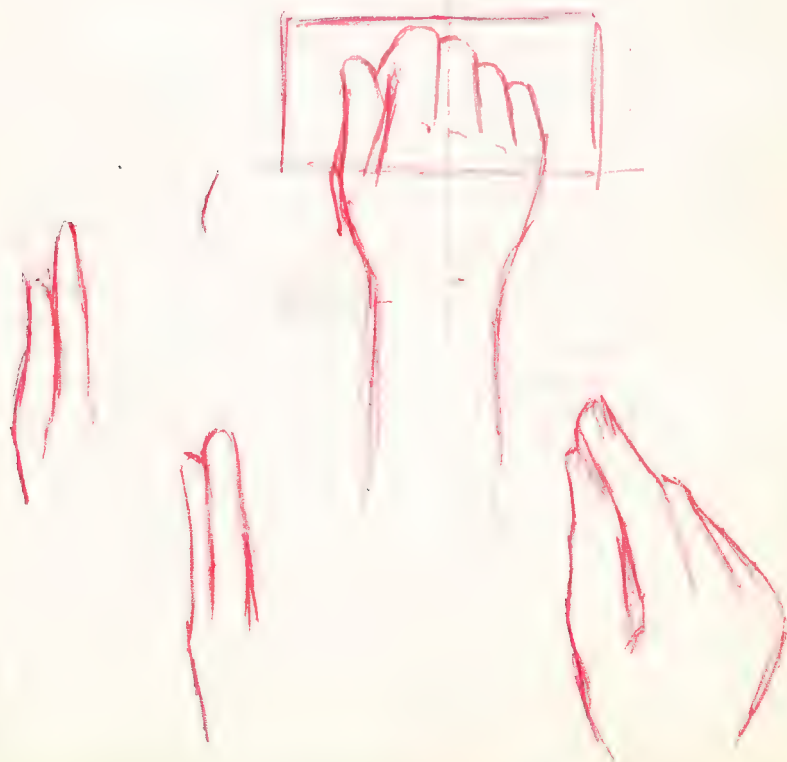
TOMBOLA

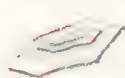
DESIGNER : IVAN VENTURI

TECNICO : RODA STEFAN

ORGANIZZAZIONE: RICCARDO ARJOTI

~~DISTRIBUITO DA ARJOTI SOFTWARE~~





12



84



57 1950

C D E
C S H
J K

450

* A B C D E F G H I J K L M N O P

455

Q 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

460

NELLA LINEA DI
RASTER 101

CAMBIA

- SOLO SPRITE 0 ATTIVATO

6 470

- CAMBIA I 3 colori, sprite

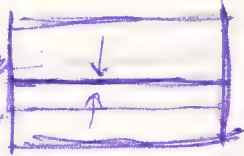
- METTE (TOT) (CHE SI CAMBIERÀ
DI BASIC IN 53265

- CAMBIA 53280, 53283

- SFONDO,

7 480

00. CONTUTTO
ACCENDISCHERMA
CON TUTTO
SPEGNISCHERMA



490

C D E
C S H
C S H
J K

Tombola

QUANDO SI
 GIOCA IL GIOCO
 SI GIOCA
 SU UN
 DICE

ALL'INIZIO
 SI ACCENDONO
 LE LUCE

	
---	--

9000-ADCC

Lo

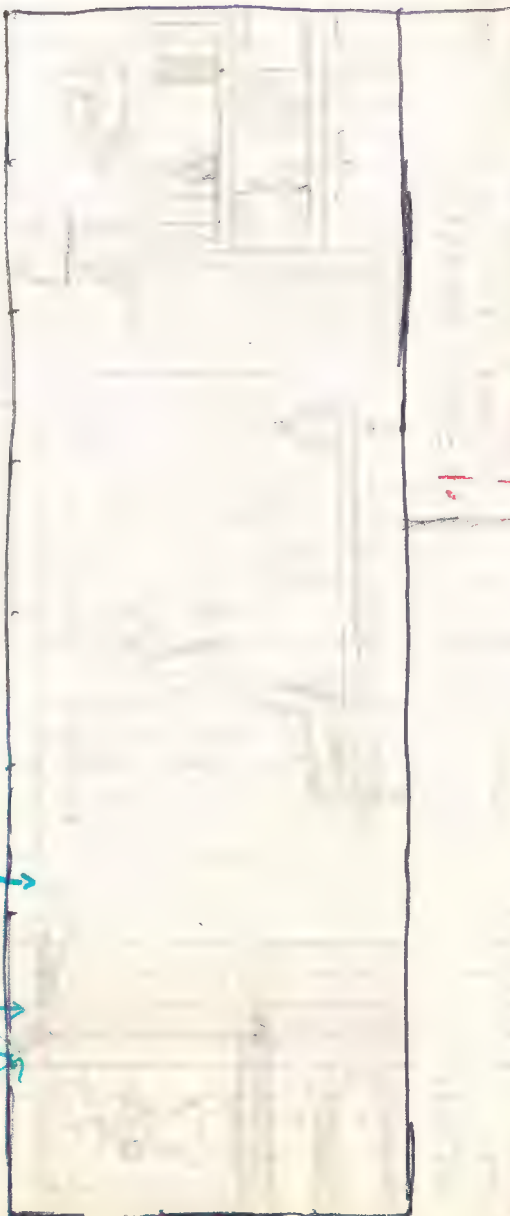


MARRONE SCURO

WHITE (SFONDO)

MARRONE
CHIARO

USER



2 SPA ER
~~2 SPA ER~~

2 SPACUWHILLY

DYLAN DOG
HIX
SIGN OF THE TIMES
PICKINIL

C B (27

VO

2 F

CX

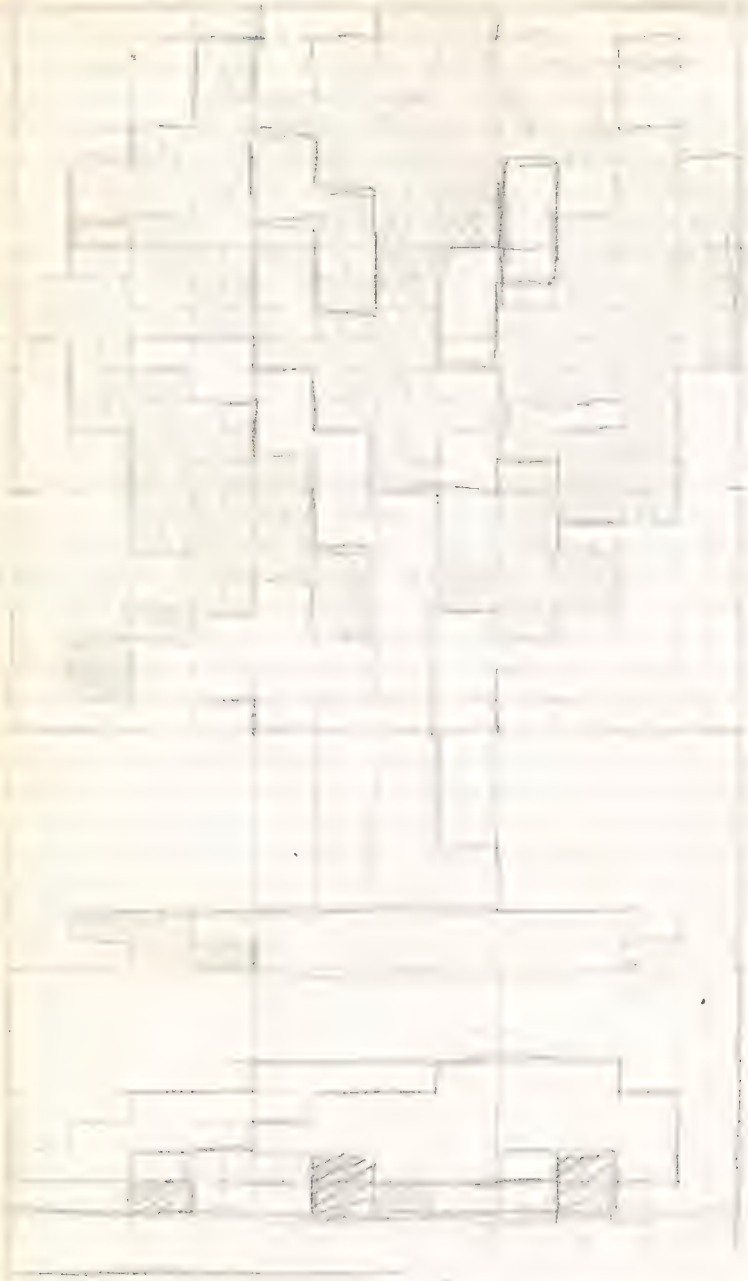
VP
Pulse

X V B

2 SPA

TRACATEER
27 JULIAN
FALL VETROVA
LIBRARY

0010



34397

603

- 'D SOTTO

- CORNICE A RILIEVO BELLA RICAMATA.

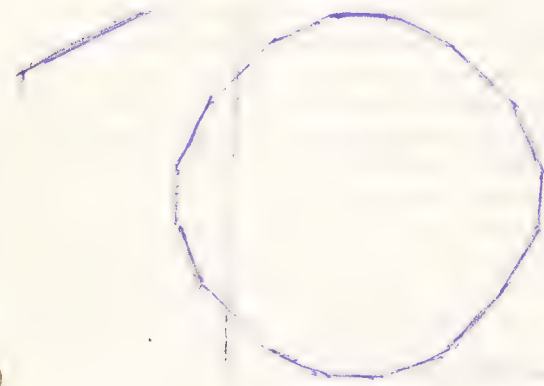
- LIBRI CON FERRO SOTTO

- 31



- QUADRO

Q2 QVADRI x 13 - 22
72-3



DB47



8D B2	36279	←
8D 56	36282	→
3D 66	36298	↓
8D 6A	36212	↑
8D 88	36283	↓
8D 70	36208	↓
8D 70	36243	↓
8D 70	36208	CIP
8D 92	36243	TRACIA

11/1
9/10

- 1) CONTROLLO
- 2) SE FB È 0 ALLORA VA A

3) NOTHING
4) COMM

(JFE)

83 REVERSE ROUTINE COLORI
84 REVERSE



8856 34902
> LAST

34816

8800

(2)

SFONDO	883D	34877	8881	34945
1) 53282	8847	34882	888B	34955
53283	8842	34882	8826	34950
53285	884C	34892	8890	34960
53286	8851	34892	8895	34965
TULTI	8847	34882		
2) STANNO	885B	34907	889F	34975
SPRITE	8844	34882	88A4	34980
(COORDINATA X)	890B	35083	88AE	34982
NUMERO SPRITE CON L'X PIU' DATA	890D	35085		
44 - SPENT 27 - ALLOC	8910	35088	88A9	34985
(VIENE LO STROBO)				

8920 (35105) EMPTY MEM.TOR

88A9 34985 DOWN
8910 35088 UP

ROUTINE ONDA 88B0 - 34992

POKE 56324, 49 (FERMA)

POKE 35064, ~~49~~ LARCHEZZA.
82FE

JUX RVEOKB6

34916

PER STACCARE L'INTERFUTT RASTER

- STI 31 EA
- E A31 IN 0314-0315
- D C0D, FF
- LDA 8D0A AND #BF ST A 8D0A
- LDA #FF ST A D012
- ~~ST~~ CLI
- RTS

PER UN ESPANIMENTO
DI SCHERMO RASTER RABBLE

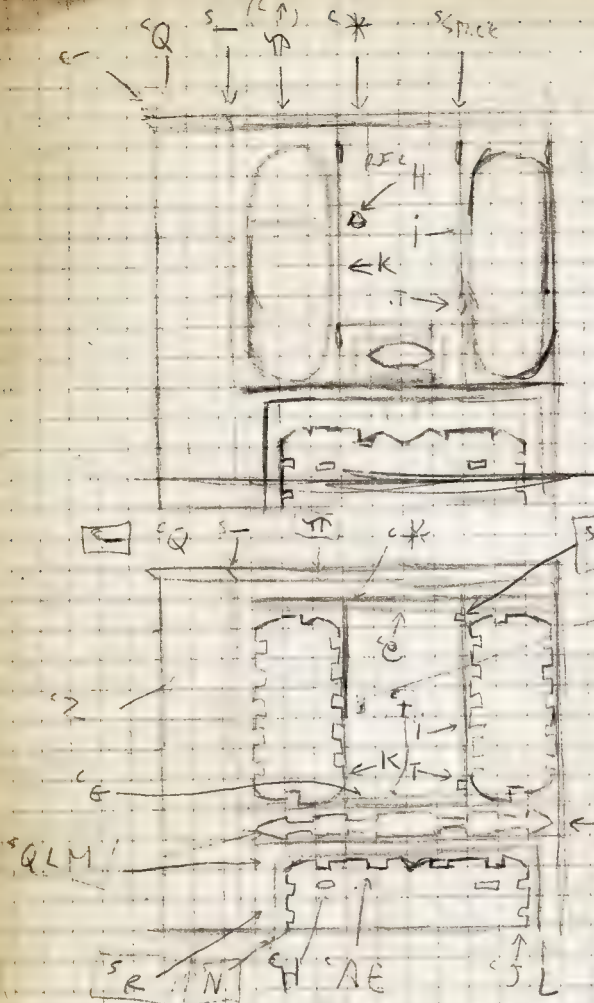
- POKE 5327, 1248

- POKE 5328, 91

SALINERO

PER RODA RASTER

- POKE 56325, 19
- POKE 56325, 49 (DE PISTOLARE PER VERSE
VELOCITA)
- ROUTINE ~~PER~~ CHE FA DA INT. LA FUNZIONE
G. DOVE C'E' UNA PAUSA.



20-236

↓ 18 → 1-36

2012

x 31
x 198

2120 END

x 105 o 133

x DI PRIORS 135

x DI ↓ 153

x DI ↑ 133

- / - SALLOROTTO
- / - BABBINO RIGHT
- / - " LEFT
- " CADE
- / - PASSA L'ANGELO A BUSSO
- / - SHAKE CHE TERMINA CONIC PUGNO SUL TAVOLO.
- / - STROBO

128	FACE	▽	153	RIGHT	→ 3	178	SPRUE 7	203	CORPO BIMBO	
129	"	▽	154	LEFT ARM	→ 1	179	TISSER	204	T	
130	"	==	155	"	→ 2	180		205	0	
131	"	→	156	"	→ 3	181		206	M	
132	"	==	157	"	(CROWN)	182	0	207	E	
133	"	0	158	"	→ S	183	0	208	L	
134	"	00	159	RIGHT ARM	→ 1	184	0	209	A	
135	"	3	160	"	→ 2	185	0	210	=	IT
136	"	3	161	"	→ 3	186	0	211	=	2A
137	"	E	162	LEFT HAND	→ 1	187	0	212	=	3L
138	"	3	163	"	→ 2	188		213	=	4V
139	CAMICIA DAVANTI		164	"	→ 3	189		214		5 ID
140	"	←	165	"	→ 4	190		215		6 E
141	"	→	166	"	→ 5	191	BRAC 1	216		0
142	BRACHE		167	"	→ 6	192	" 2	217	+	
143	"		168	"	→ 7	193	" 3	218	+	245
144	"		169	SPRUE INTRA	→ 8	194	" 5	219	+	
145	"		170	MANOS WITH AR	→ 1	195	" 5	220	///	
146	"		171	"	→ 4	196	" 6	221	///	
147	"		172	"	→ 1	197	" 7	222	///	
148	RIGHT	← 1	173	"	→ 2	198	" 8	223	///	
149	"	← 2	174	"	→ 3	199	" 9			
150	"	← 3	175	"	→ 5	200	EM 10			
151	"	→ 1	176	"	→ 5	201	CAMICIA ROTTA			
152	"	→ 2	177	"	→ 6	202	FALLA GIMBO			

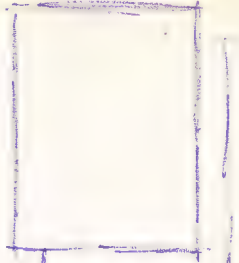
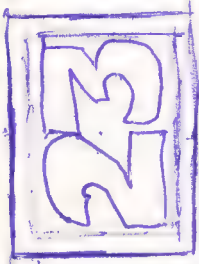
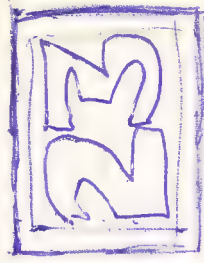
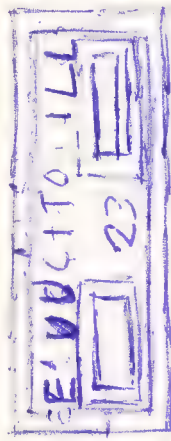
SPRITES

QZ = NUMBER QUADRU

N = NUMBER OF USCIT

W. NUMBER USCIT. (2000-8000)

21 10 11 8 11 80-80



AZIONI

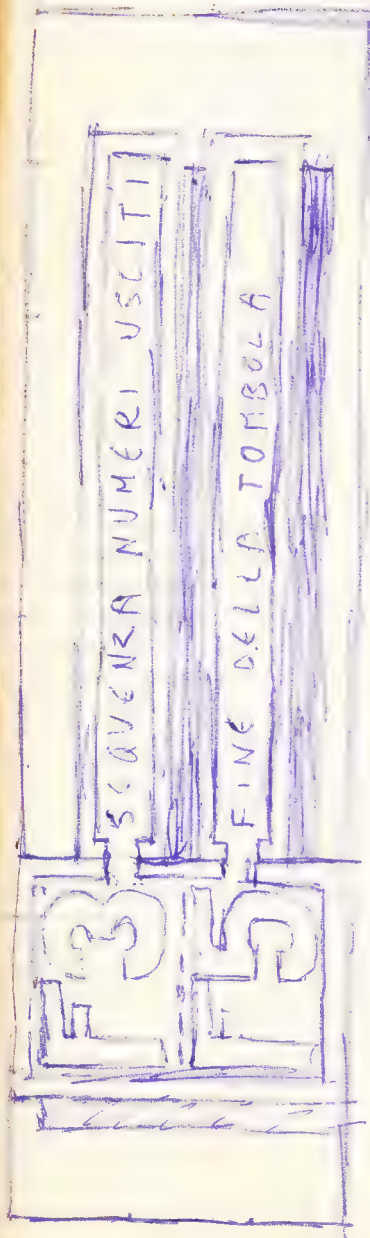
- MOSTRA CARTELLA (E BAMBINO)
- AGITA IL SACCHETTO (E SI PUO' ROMPERE)
- PUSCA NEL SAK (O TIRA LA TESSERA IN ARIA)
- MOSTRA L'APPARE "PUSCITA X"
- PUSCA LA TESSERA (E SI STRAPPA LA AMICIA)
- APPARE CARTELLA CON LA TESSERA CHE SI MATERIALIZZA
35424 8934 POK 834W,N

35424 8934

3940 ↓ FC →

8	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32
9	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72
10										
11										
12										

8932



0340 832 1-10 182B6
 034A 842 11-20 183 182B6 ← DGL #5 -5
 0354 852 21-30 184 182B6 ← INK #2 -3
 035E 862 31-40 185 182B6 ← INK #1 -2
 0368 872 41-50 188 182B6 ← INK #3 +2
 0372 882 51-60 182 182B6 ← INK #3 +5
 037C 892 61-70
 0386 902 71-80
 0390 912 81-90 2A00

RIGHE

- 30- DISCIND SFONDO E MOSTRA STATO CARTELLA

~~1-10-10~~

- 200- MAN

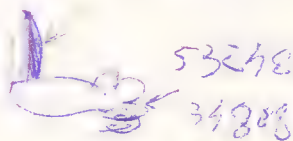
- 300- NUMERO USCITO

- 500- ~~APP~~STAMPA = (53258)

- 600- OPZIONI 34813



34812
(93256)



53248
34808



34814 (53260)
34815 (53260)

0	8A0A	35338	35338
1	8A26	35336	35336
2	8A42	35394	35394
3	8A6E	35402	35402
4	8A7A	35450	35450
5	8A96	35478	35478
→	8AB2	35500	35500
←	8ABE	35512	35512
6	8ACA	35630	131 96 NO

~~34810, 142~~

34808, 142 MANO →
 34809, 162 ←
 34810, 139 BR2 →
 34810, 155
 34811, 154
 34812

- 34818
 34819
 34
- PARE
 - OPINIO CHE COPRE I NUMERI
 - ~~AL~~ IL CAST COME APPARE
 - CATTI NATE
 - MENU CON - SE SI PUO' PREMERE UN TASTO
 - IMPREVISTI O NO.
- PRESENTA:

34808, 172

34809, 162

810, 159

811, 154

812, 139

813, 122

MNO →

←

BR →

←

~~TESTA~~ BUSTO

TESTA

X	Y	Z
172	176	05
138	176	04
186	178	03
154	176	03
170	172	03
170	174	08

8AD8 35566

35584

MOV.	MG
→ 2	0 3
→ 3	2
2 ←	4
4 ←	6

RIGHT ARM

LEFT ARM

173	174
x braccio	177
174	175
176	177
178	179

157	140
160	142
161	147
156	150
157	155
158	164

2543

0			197	160	173	162	152	171
1			197	160	173	163	152	164
2			197	162	175	164	159	155
3			199	162	176	165	162	156
4			199	165	176	166	162	156
5			199	160	175	167	160	157
6			198	165	178	168	164	157
7			198	164	172	163	161	152

COYUN.
FD (CUN)
8B1E
35611
8690E

THE GAMBE
36167

DEL GAMBE
36174

8042	XB4A	1852	XB3A	8042	804A
87F3	87FC			87F9	87FD
34203	34812			34299	34813
35658					
NVA (K)	X A	X A	HA	HA	HA
0	-5	-15	8C90	36075	187
1	-7	-13	8CAD	36073	186
2	-10	-11	8CCA	36042	185
3	-84	-9	8CE7	36071	184
4	-13	-7	8D04	36112	183
5	-15	-5	8D01	36129	182
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					
35					
36					
37					
38					
39					
40					
41					
42					
43					
44					
45					
46					
47					
48					
49					
50					
51					
52					
53					
54					
55					
56					
57					
58					
59					
60					
61					
62					
63					
64					
65					
66					
67					
68					
69					
70					
71					
72					
73					
74					
75					
76					
77					
78					
79					
80					
81					
82					
83					
84					
85					
86					
87					
88					
89					
90					
91					
92					
93					
94					
95					
96					
97					
98					
99					
100					

803B ← 505
36135

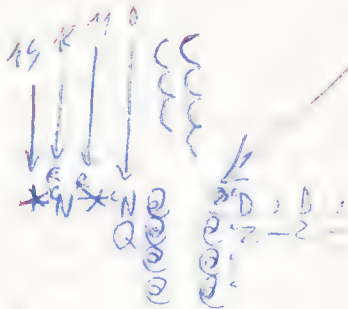


30869

(Z = RND / TI)



5328C 11
3 12
a 15



3

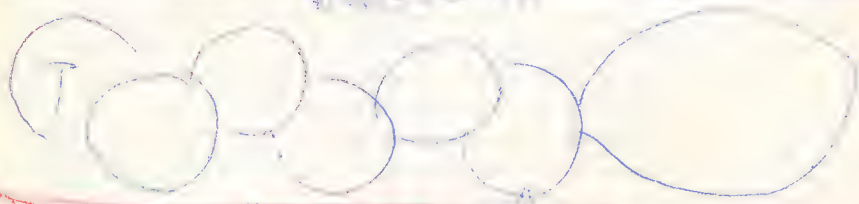


TI

ITAL
VIDEO

LOWEST PRICE
SOLUTION
BUSHNELL

PRESENTS



LOW
PRICE

FLIMK
CORP
E. KRISTOFFER
AND



DFB

945A

P K
Z S

1955

STAL


WIDE

DF

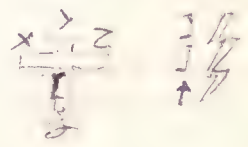
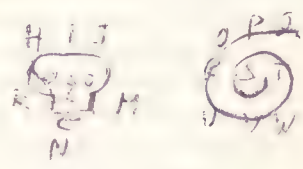
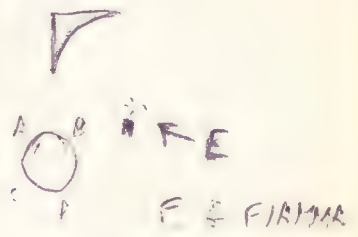
X
J
C
B
R
*
L
R
X



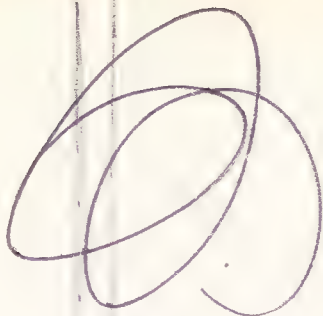
28


 P K E S C N T A
 Z S P A P E R W

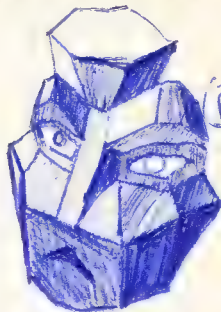
Dasi Iian Venturi
 Teoria Stefan Rata
 Organic. Ricci Arist



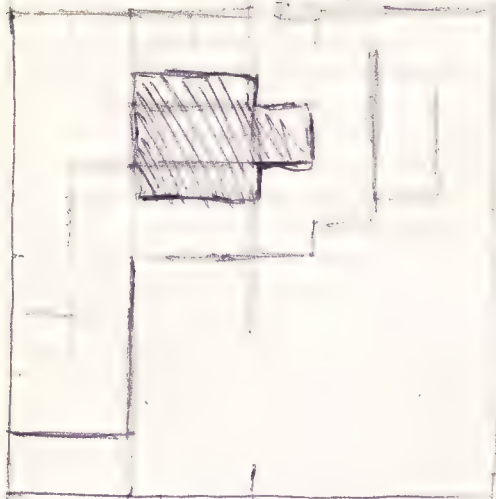
20



SEQUENZA DI
NERI USCITE



FINO!



1) IL POSTO DI C. NETTI
(COL CAR)

2) → ← DEI MOBILI

DA FARE

- ~~BAMBINO CHE CADDE~~

- FINIRE PRESENTAZ.
(E. OPZIONI)

- SUON.

- OPZIONI D'USCITA

- CHE ULTIMO EVENTO NON
SUCCEDE MAI 2 VOLTE

SPAZIO DI CARO

- STAGIONE (VERBA)

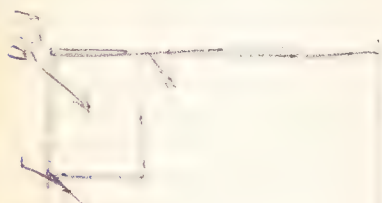
- FINESTRE (VERBA)

- ARREDI (VERBA)

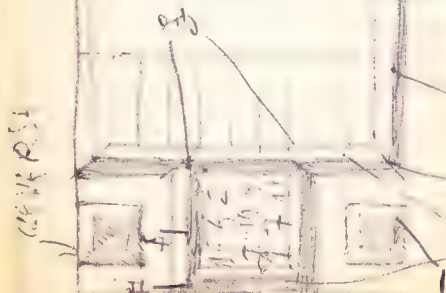
- PAVIMENTO (VERBA)

- S. PAVIMENTO (VERBA)

- PAVIMENTO (VERBA)



RED



36640

36644

LETTERA

144

~~60~~

1 (T)

151

60

T

169

60

A

176

60

L

138

120

V

154

I

161

D

172

E

197

O

179

88

BOX UP

232

88

BOX UP

179

98

BOX DOWN

232

92

BOX DOWN

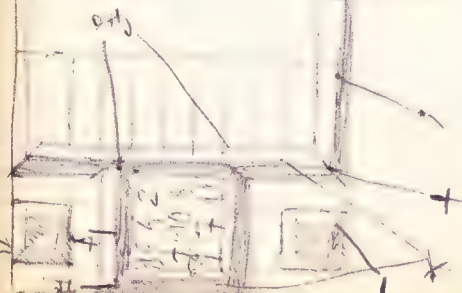
X 1144

X 3144

MOVING 7-11

85TB =

5



IMPROVEMENTS IN
CONTRACTING PRACTICE

1. 1000
 2. 1000
 3. 1000
 4. 1000
 5. 1000
 6. 1000
 7. 1000
 8. 1000
 9. 1000
 10. 1000
 11. 1000
 12. 1000
 13. 1000
 14. 1000
 15. 1000
 16. 1000
 17. 1000
 18. 1000
 19. 1000
 20. 1000
 21. 1000
 22. 1000
 23. 1000
 24. 1000
 25. 1000
 26. 1000
 27. 1000
 28. 1000
 29. 1000
 30. 1000
 31. 1000
 32. 1000
 33. 1000
 34. 1000
 35. 1000
 36. 1000
 37. 1000
 38. 1000
 39. 1000
 40. 1000
 41. 1000
 42. 1000
 43. 1000
 44. 1000
 45. 1000
 46. 1000
 47. 1000
 48. 1000
 49. 1000
 50. 1000
 51. 1000
 52. 1000
 53. 1000
 54. 1000
 55. 1000
 56. 1000
 57. 1000
 58. 1000
 59. 1000
 60. 1000
 61. 1000
 62. 1000
 63. 1000
 64. 1000
 65. 1000
 66. 1000
 67. 1000
 68. 1000
 69. 1000
 70. 1000
 71. 1000
 72. 1000
 73. 1000
 74. 1000
 75. 1000
 76. 1000
 77. 1000
 78. 1000
 79. 1000
 80. 1000
 81. 1000
 82. 1000
 83. 1000
 84. 1000
 85. 1000
 86. 1000
 87. 1000
 88. 1000
 89. 1000
 90. 1000
 91. 1000
 92. 1000
 93. 1000
 94. 1000
 95. 1000
 96. 1000
 97. 1000
 98. 1000
 99. 1000
 100. 1000

8:6B
8:6C

FINE A 808E

575 357-12 ATTIVA

FROM INK. (08) 4410 END
(PAGE) 55 904 - 56251 (DEB)

3669 3671
P72 3671

224

308676-36478

2690

2690

(4020)

1-(4,24,3)

 $\Delta K (K^2)$

(-3100-

901

Abstract

$$\begin{array}{r} 2) 9.45 \\ \underline{4} \\ 5 \\ \underline{4} \\ 1 \end{array}$$

11/11/20

AT I WANNA

287: 44: 45

500

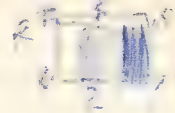
175

545

TOM
FIN
12
14-8-

1. The first part of the text discusses the importance of maintaining accurate records of all transactions, including sales, purchases, and expenses. It emphasizes that proper record-keeping is essential for determining the correct amount of tax liability.

200



2-7

124
C-2

1100

58071-4643

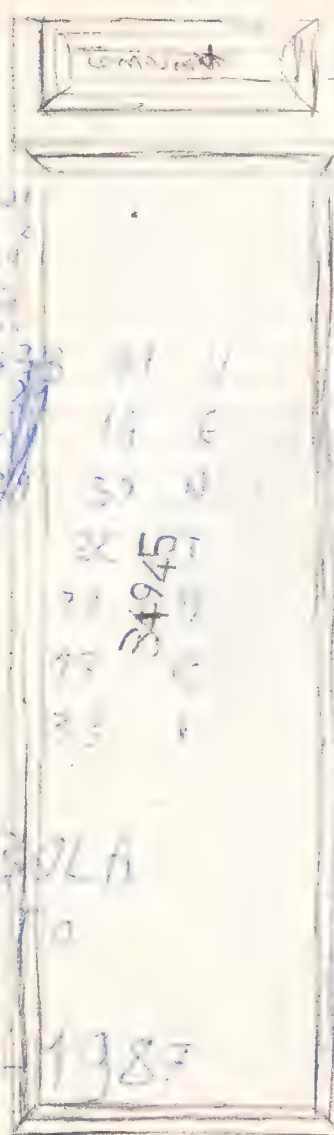
PANBURA

33841, 1962-1968
34803, 5-1
34245, 0-1

33841, 1962-1968
34803, 5-1
34245, 0-1

54263

22K
MAY 1961
MAY 1961
MAY 1961
MAY 1961



W
240 FPSSS/
FS/

3261



TOMBOLA
FINITO

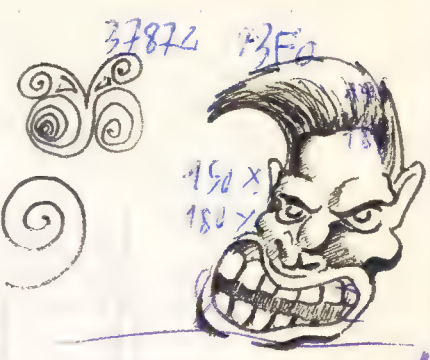
IL
14-8-1987



81 82 83
 5 - 0
 6 0 0
 11 16
 12 11 8
 15 12 11

9320 | 37684
 37719
 936A | 37738

X' 182 X' 150
 Y' 182 182



- GONTO RACHITICO.
 - MOSTRO CHE SCOMPARRE (POK)
 - SUNDY & POWER TASSO
 - PAU SATRA PRESS
 2 volte + NUNO



X=173
 Y=173

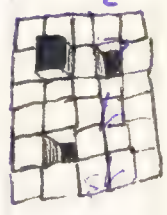
5YS 37930
 Y2 942B 37934
 X2 9430 37936
 Y1 9435 37941
 X1 943A 37946



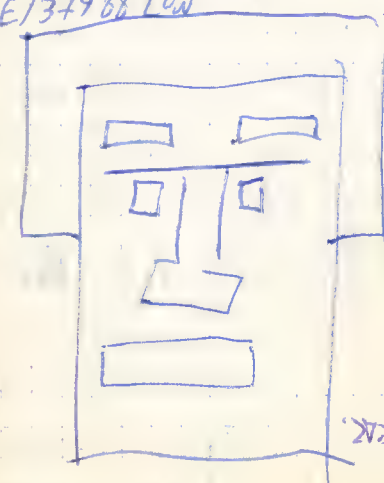
37785/9399
 RSTPHI DI @

37824/9360

Σ	2	Σ	↓
Σ	2	Σ	5
Σ	2	Σ	7
Σ	2	Σ	8
Σ	2	Σ	9
Σ	2	Σ	10
Σ	2	Σ	11
Σ	2	Σ	12
Σ	2	Σ	13
Σ	2	Σ	14
Σ	2	Σ	15
Σ	2	Σ	16
Σ	2	Σ	17
Σ	2	Σ	18
Σ	2	Σ	19
Σ	2	Σ	20
Σ	2	Σ	21
Σ	2	Σ	22
Σ	2	Σ	23
Σ	2	Σ	24
Σ	2	Σ	25
Σ	2	Σ	26
Σ	2	Σ	27
Σ	2	Σ	28
Σ	2	Σ	29
Σ	2	Σ	30



SUONI
 -9440/37952
 944E/37968 LOW



901B de JUMP

FORI=17010 X12 LSCSS
POWER CHEVADA

9017

9467

JUMP → 8DAE



8688

9031



2145

2142 P

2137 Y C

2130 a

2123 m H

2115 y

2110 x

2097 s

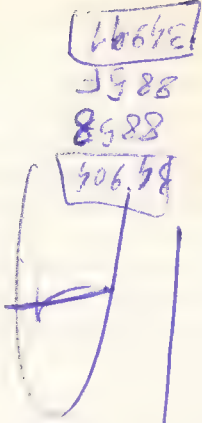
2089 1 i 2 " 3 #

2086 s 5

2078 0

2067 b B

2059 n N



34892 884C
34868 8835
34850 (8818)
34816 (8800)

FD = NUMBER OF TAPES
FC = CATA
FB = NUMBER (C)

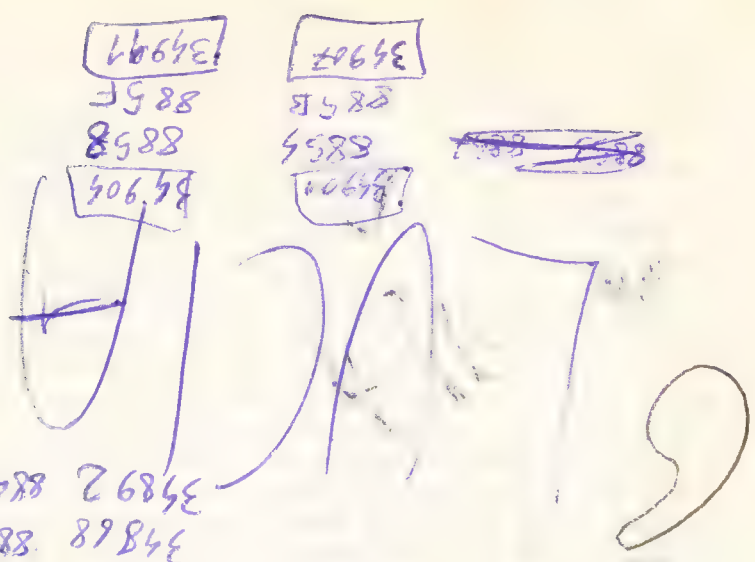
34892 8835
34880 8830
34876 8830
34877 8830

$n-1) \text{ then } d = (c+i) \cdot n$

36208C
 = 1707.0 = C+1: if d > (n-1) then d = (C+i)M
 POK 368084! d+r8: next
 36876 34877 883D NI
 34879 34880 8840 NI
 051. 883F

251 FB = NUMBER (C)
 252 FC = CUA
 253 FD = NUMBER (TALK FIRST)

HATE: SY5 34816 (8800)
 34850 (8818)
 34868 8834
 34892 884C
 ←



[illegible]

M1=SPRITE SLICK.

$$B(m) = Bx$$
 $x = 7.7$

×(25)×

$$A(N) = \Delta N / N < 10\%$$

REPEAT

INVERSO.

100

MP: PAUSA

AMT: COURT VSKE

$CL(N+1)$: color used

MB-P-(5326)

$$\pi_0 = p - (53276)$$
$$x = 5 + x$$

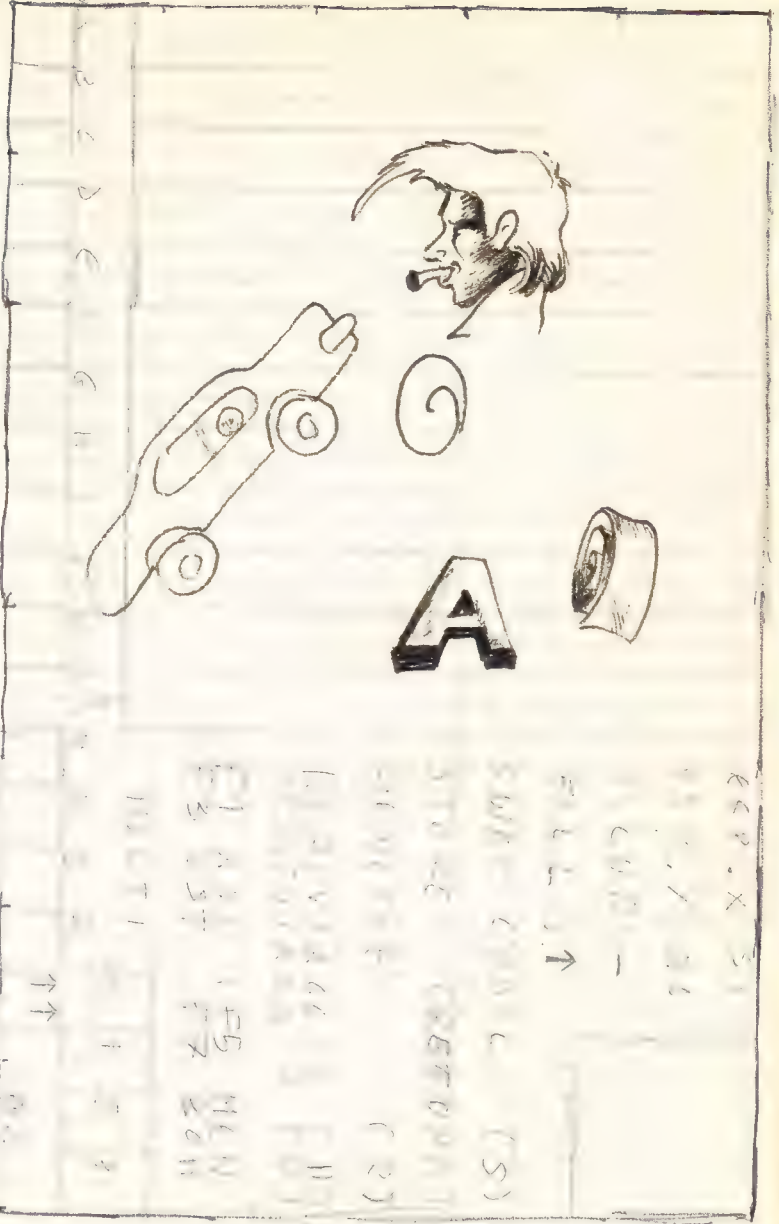
5X-451A

[illegible]

11-12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100
 101
 102
 103
 104
 105
 106
 107
 108
 109
 110
 111
 112
 113
 114
 115
 116
 117
 118
 119
 120
 121
 122
 123
 124
 125
 126
 127
 128
 129
 130
 131
 132
 133
 134
 135
 136
 137
 138
 139
 140
 141
 142
 143
 144
 145
 146
 147
 148
 149
 150
 151
 152
 153
 154
 155
 156
 157
 158
 159
 160
 161
 162
 163
 164
 165
 166
 167
 168
 169
 170
 171
 172
 173
 174
 175
 176
 177
 178
 179
 180
 181
 182
 183
 184
 185
 186
 187
 188
 189
 190
 191
 192
 193
 194
 195
 196
 197
 198
 199
 200
 201
 202
 203
 204
 205
 206
 207
 208
 209
 210
 211
 212
 213
 214
 215
 216
 217
 218
 219
 220
 221
 222
 223
 224
 225
 226
 227
 228
 229
 230
 231
 232
 233
 234
 235
 236
 237
 238
 239
 240
 241
 242
 243
 244
 245
 246
 247
 248
 249
 250
 251
 252
 253
 254
 255
 256
 257
 258
 259
 260
 261
 262
 263
 264
 265
 266
 267
 268
 269
 270
 271
 272
 273
 274
 275
 276
 277
 278
 279
 280
 281
 282
 283
 284
 285
 286
 287
 288
 289
 290
 291
 292
 293
 294
 295
 296
 297
 298
 299
 300
 301
 302
 303
 304
 305
 306
 307
 308
 309
 310
 311
 312
 313
 314
 315
 316
 317
 318
 319
 320
 321
 322
 323
 324
 325
 326
 327
 328
 329
 330
 331
 332
 333
 334
 335
 336
 337
 338
 339
 340
 341
 342
 343
 344
 345
 346
 347
 348
 349
 350
 351
 352
 353
 354
 355
 356
 357
 358
 359
 360
 361
 362
 363
 364
 365
 366
 367
 368
 369
 370
 371
 372
 373
 374
 375
 376
 377
 378
 379
 380
 381
 382
 383
 384
 385
 386
 387
 388
 389
 390
 391
 392
 393
 394
 395
 396
 397
 398
 399
 400
 401
 402
 403
 404
 405
 406
 407
 408
 409
 410
 411
 412
 413
 414
 415
 416
 417
 418
 419
 420
 421
 422
 423
 424
 425
 426
 427
 428
 429
 430
 431
 432
 433
 434
 435
 436
 437
 438
 439
 440
 441
 442
 443
 444
 445
 446
 447
 448
 449
 450
 451
 452
 453
 454
 455
 456
 457
 458
 459
 460
 461
 462
 463
 464
 465
 466
 467
 468
 469
 470
 471
 472
 473
 474
 475
 476
 477
 478
 479
 480
 481
 482
 483
 484
 485
 486
 487
 488
 489
 490
 491
 492
 493
 494
 495
 496
 497
 498
 499
 500
 501
 502
 503
 504
 505
 506
 507
 508
 509
 510
 511
 512
 513
 514
 515
 516
 517
 518
 519
 520
 521
 522
 523
 524
 525
 526
 527
 528
 529
 530
 531
 532
 533



STAGE E



See N/A
 4th (Solo Button spillover)
 s, R. T. in N/A FALFIE

$$\begin{aligned} MY &= ES.A. \times \\ MX &= ES.A. \times \\ MU &= MU.T. (1) \end{aligned}$$

1095 RESIN
-1105 FILL THE SKEW.
-1115 CO. SKEL. &
NUT. 5 PATT.
-1125 MULLY / (1105)

[illegible]



9/23/05

CO = COLOR SHEET.

C(0) = COLOR SHEET.

C(1) = #1

C(2) = #2

C(3) = #3

UV = UV

UV = UV (1)

1090 COLOR DO

1095 MASK

1105 PALETTE SHEET

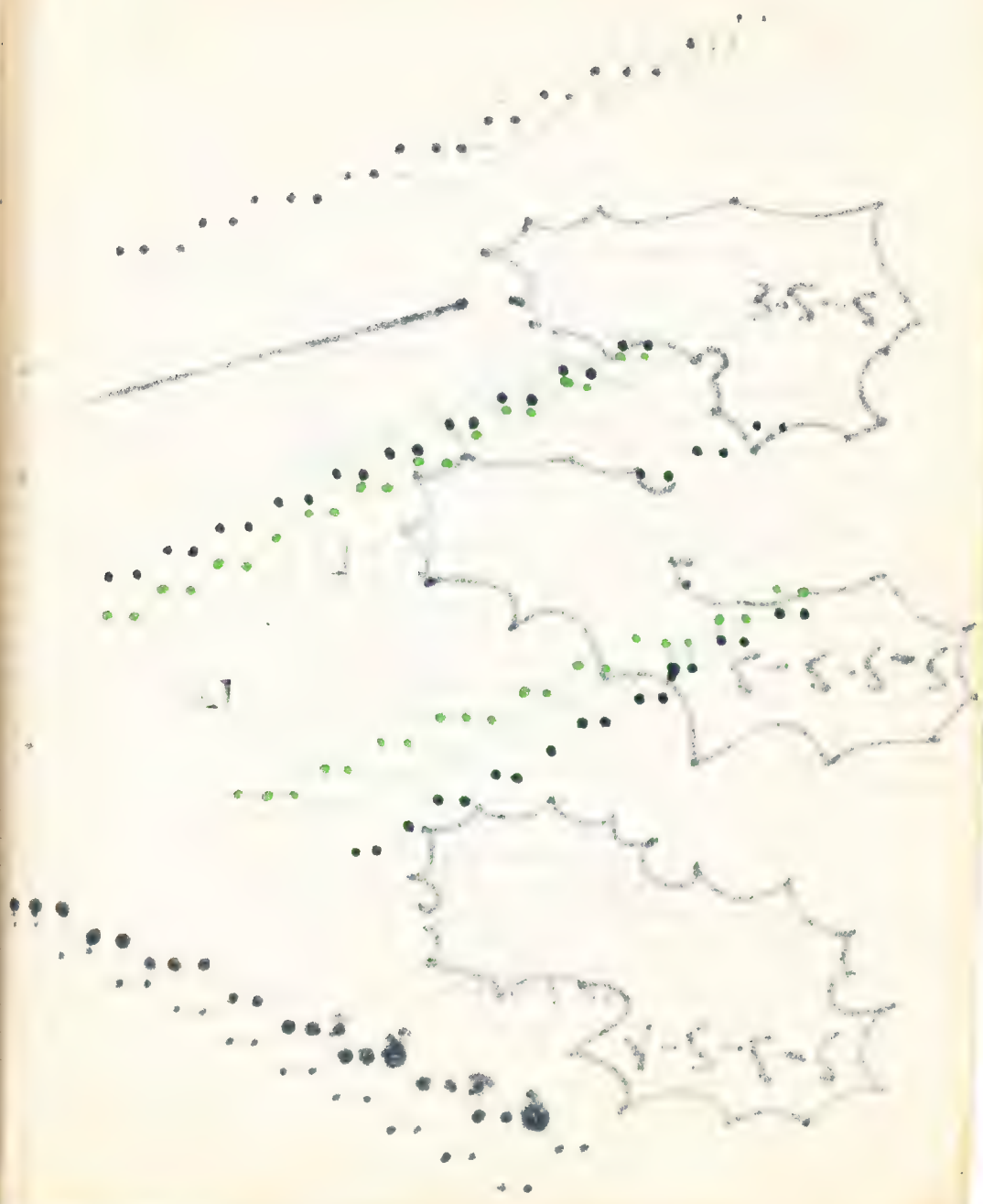
1115 COL. SHEET & NUM. SPRITE

1125 MULT (MID)

INC \$ 8E44
\$ 8E4A
JMP \$ 8

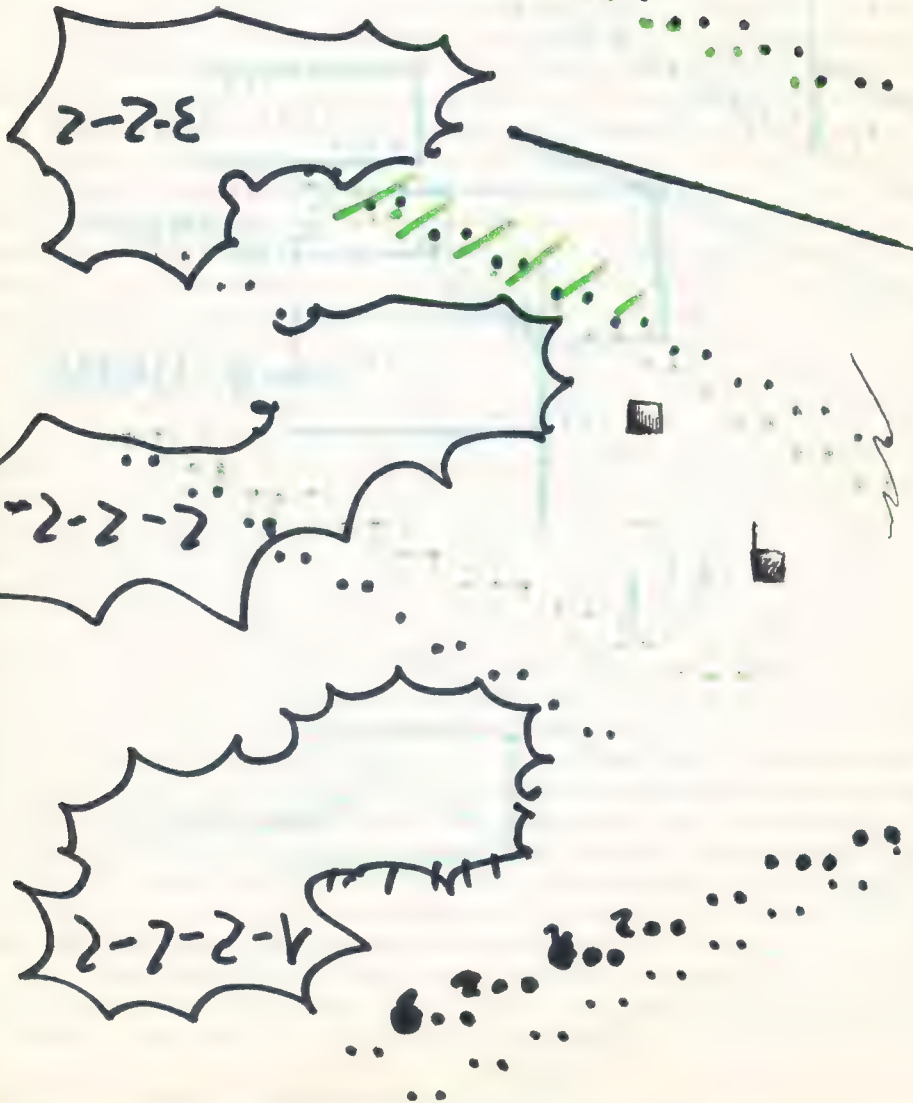
BLANK = B
RED = C
CYAN = D
PURPLE E
GREEN F
BLU G
YELLOW H
ORANGE I
BROWN J
~~PINK~~ K
GRAY L
GRAY M
GRAY N
GRAY O
GRAY P

ALMPBHISCEKNGOD



8069E
 1069E
 4689E

902L



806D

- RIMARK
- PREVIOUS
- SWIN

- ~~STRO~~

- ~~AFTER~~

+ POKE 808
 + DIMON
 + P1 AREAT

364 05 | ~~138~~ 36398 | 36399

138 | 234 | 203 CB

138 | 231 ~~231~~ ~~231~~ | 202 CA

137 89 | 230 66 | 206

136 | 228 64 | 200

→ 135 | 228 | 199

134 | 228 | 197

133 | 228 | 196

8040

- RIMARK AVANDATTED OUTDOOR
- FRUSCO DELLA PAZZA IN VOLO

- SUINI CONTRO SASSI E
L'ERBA

~~PORTA PL RUM. BOL VS BOL.~~

~~AFTER 00 [] ROWN~~

+ POKE 808, 254

+ DIMON

+ PR1 ANCH IN SUGGER
2567



M*A*S*H

con DONALD SUTHERLAND
ELLIOTT GOLLER
TOM SKERRITT

TALCHÉ SI ATTORNI

- PAUSA PRIMA DELLO SPEC.
- CAMPAGN

BUGS E PROBLEMI DI BOCCE

O RIFAI
O ISTRUK

NOTA

ISTRUK?

IL POWER DEL PALLINO NON SERVE A NIENTE !?

LA BOCCA USCITA VIENE LO STESSO ASSEGNATA AL GIOCATORE, E' REGOLARE ?

SI SPEGNE TROPPO RAPIDAMENTE LO SCHERMO, NON SI CAPISCE CHI PRENDE IL PUNTO

E VIENE A MANCARE LA COMPONENTE DI SUPENCE

NON SI CAPISCE QUANDO LA PALLA VOLA, CI VOREBBE UNA INDICAZIONE DI
DISPLAY O UN EFFETTO OMBRA

E' UN PO' LENTO, SI POTREBBE ADATTARE PER IL LASER COMPILER?

SPIN TROPPO EVIDENTE CON SVOLTATE DI 90 GRADI

A VOLTE TOCCA LA BOCCIA E TORNA INDIETRO, NELLA REALTA' SUCCED E POCHISSIME
VOLTE, SI PUO' REALIZZARE UNA ROUTINE DI CONTROLLO CHE DIMEZZI QUESTO
EFFETTO POCO REALISTICO?

RICONTROLLARE LA REGOLAZIONE DI POTENZA DELLA BOCCIA, A TUTTA POTENZA
DOVREBBE ARRIVARE A FOLLE VELOCITA' SINO IN FONDO AL CAMPO QUINDI ESSERE
ELIMINATA

NELLE ISTRUZIONI SPIEGA CHE NON E' LA MASSIMA

IMPORTANTISSIMO

FARE UNA ROUTINE DI CONTROLLO IN BASIC CHE VERIFICHI CHE NELLE CELLE DI
MEMORIA VIDEO VI SIA LA SCRITTA ITALVIDEO DURANTE LA PRESENTAZIONE CON
IL RELATIVO COPYRIGHT.

IN CASO NON VI SIA FAR SI CHE IL GIOCO SI INCASNI DOPO UN PO'

(LA COSIDETTA BOMBA A TEMPO) E QUINDI SI RESETTI

SE VUOI (FACOLTATIVO) PUOI FARLO ANCHE PER LA SCRITTA SIMULMONDO

+ SPIN + VELOCE + DRTT.
+ LENTO + SPINATO

- STECCATE QUANDO BOCCIA LA BOCCA

- FRUSCIO AERODINAMICO DELLA BOCCIA GATTA



(DD.MM. 13/10/79 - 18/1/80 - 2/7/80 18/9/81 - 28/1/83)

RICEVUTA FISCALE

AR 01496022-87

Poligrafica ROGGERO & TORTA S.p.A. - Via Frejus 6 - 10092 BERNASCO - Aut. Min. N. 362707/79 del 22/6/79

QUANTITÀ, NATURA E QUALITÀ DEI SERVIZI

01 Videoregistrazione
VCR 5400
Partita alla
prestito chiedi

on avvenuta

NUMERO

TOTALE LIRE

☐ Riscossione parziale di

DATA

CORRISPETTIVO IVA INCLUSA

CEDENTE O PRESTATORE: (ente, residente domicilio comune, via, n. e codice fiscale / partita I.V.A., ubicazione dell'esercizio (comune, via, n.), luogo di conservazione dei documenti fiscali (comune, via, n.))

C. G. ELETTRONICA
di CIMATTI O. e GIULIANI F.
Via Mascarella n. 55/F
Telefono 23.32.31 - prenderà 24.23.02
40126 BOLOGNA
Partita I.V.A. 03034380372

MODULI SIMOS® - MOD. 50.000.2
Via Asti 26 - 10131 TORINO - Tel. (011) 87.82.78